

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2001-297200
(P2001-297200A)

(43)公開日 平成13年10月26日 (2001. 10. 26)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)	
G 0 6 F 17/60	3 0 2	G 0 6 F 17/60	3 0 2 C	2 C 0 0 1
	Z E C		Z E C	5 B 0 4 9
	3 2 4		3 2 4	5 B 0 5 5
	4 0 2		4 0 2	9 A 0 0 1
	4 1 4		4 1 4	

審査請求 未請求 請求項の数39 O L (全 14 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2000-117202(P2000-117202)

(22)出願日 平成12年 4 月13日 (2000. 4. 13)

(71)出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号

(72)発明者 高橋 邦明

東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 ソニ
ー株式会社内

(74)代理人 100094053

弁理士 佐藤 隆久

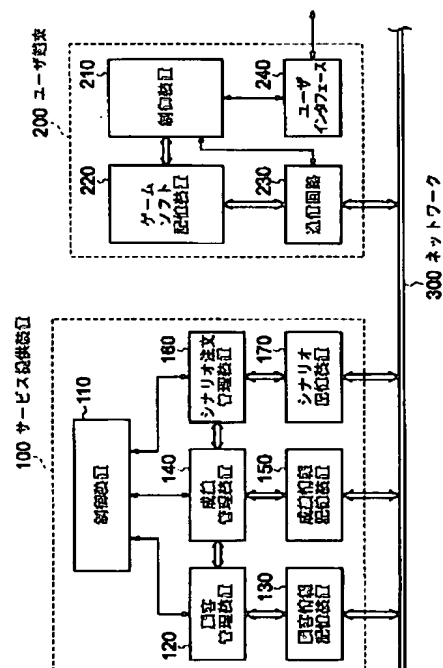
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 サービス提供システム及びそのサービス提供方法

(57)【要約】

【課題】 消費者の購買意欲を促進し、サービス提供者に市場拡大の機会をあたえ、サービス内容の充実及びサービス環境の改善を実現でき、サービス提供者の収益を向上させるサービス提供システム及びその方法を実現する。

【解決手段】 サービスの提供を受けたい利用者がユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を介してサービス提供装置100に申し込みをし、サービス提供側において、例えばシナリオ注文管理装置160によって利用者の注文を受け付け、利用者の顧客情報で利用者を確認し、希望のシナリオデータを利用者に送信する。利用者は受信したシナリオデータを用いて所定の時間において暗号化されたシナリオソフトを解読して、当該シナリオでゲームをプレーし、その得点を成績管理装置140に送信し、成績管理装置140によって各利用者の得点を集計し、得点順位の上位の利用者に参加者数に応じた報奨を与える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ネットワークを介して複数の利用者に所定のサービスを提供するサービス提供システムであって、上記サービスの提供を受けたい利用者からの注文を受け、利用者から入力した識別情報に基づき利用者を確認し、確認された利用者に上記サービスの提供を行うためのサービス情報を送信する注文管理手段と、上記ネットワークに接続し、上記注文管理手段に上記サービスの提供を受けるための注文をし、上記注文管理手段から上記サービス情報を受信し、当該受信したサービス情報に基づきサービスの提供を享受し、それに伴う結果情報をサービス提供側に通知する利用者端末と、上記利用者端末から上記サービスの提供に伴う結果情報を受信し、複数の利用者から受信した上記結果情報を集計する集計手段とを有するサービス提供システム。

【請求項2】上記集計手段によって集計された上記結果情報に基づき、所定の基準に従って複数の利用者に対して順位の並べ替えを行い、上位の利用者に対して所定の方法を用いて報奨を与える請求項1記載のサービス提供システム。

【請求項3】上記集計手段は、上記順位の並べ替えの結果を示す情報を希望する利用者に送信する請求項2記載のサービス提供システム。

【請求項4】上記サービス利用者の識別情報を記録し、記録した利用者識別情報に基づき、利用者を特定する利用者特定手段を有する請求項1記載のサービス提供システム。

【請求項5】上記利用者特定手段は、上記利用者識別情報を記録する利用者識別情報記録手段を含む請求項4記載のサービス提供システム。

【請求項6】上記注文管理手段は、サービス提供者によって提供されているサービスの内容を示すサービス内容情報を記録するサービス内容情報記録手段を含む請求項1記載のサービス提供システム。

【請求項7】上記注文管理手段は、上記サービスの提供を受けたい利用者に、上記サービス内容情報を送信し、上記利用者に利用したいサービスの選択を行わせる請求項6記載のサービス提供システム。

【請求項8】ネットワークを介して利用者にシナリオを提供するサービス提供システムであって、上記シナリオの提供を受けたい利用者からの注文を受け、上記利用者から入力した識別情報に基づき利用者を確認し、確認された利用者に上記シナリオに基づいたシナリオデータを提供する注文管理手段と、上記ネットワークに接続し、上記注文管理手段に上記シナリオを注文をし、上記注文管理手段から上記シナリオデータを受信し、当該受信したシナリオデータに基づき、ゲームをプレーし、プレーの得点情報をサービス提供側に通知する利用者端末と、上記利用者端末から上記プレーの得点情報を受信し、複

数の利用者から受信した上記得点情報を集計する集計手段とを有するサービス提供システム。

【請求項9】上記集計手段によって集計された上記得点情報に基づき、昇降順で複数の利用者に対して順位の並べ替えを行い、得点が上位の利用者に対して所定の方法を用いて報奨を与える請求項8記載のサービス提供システム。

【請求項10】上記集計手段は、上記得点情報を送信した利用者の数に応じて、得点が上位の利用者に与える報奨を決定する請求項9記載のサービス提供システム。

【請求項11】上記集計手段は、上記得点順位の並べ替えの結果を示す情報を希望する利用者に公開する請求項9記載のサービス提供システム。

【請求項12】上記集計手段は、予め定められた時間で上記得点情報の受信を終了させる請求項8記載のサービス提供システム。

【請求項13】上記サービス利用者の識別情報を記録し、記録した利用者識別情報に基づき、利用者を特定する利用者特定手段を有する請求項8記載のサービス提供システム。

【請求項14】上記利用者特定手段は、上記利用者識別情報を記録する利用者識別情報記録手段を含む請求項13記載のサービス提供システム。

【請求項15】上記利用者識別情報記録手段には、少なくともそれぞれの利用者を特定する識別番号、それぞれの識別番号に関連付けられた暗証番号が記録されている請求項14記載のサービス提供システム。

【請求項16】上記注文管理手段は、シナリオの提供を受けたい利用者から入力された上記識別情報に含まれている暗証番号と上記利用者識別情報記録手段によって記録されている暗証番号を用いて、利用者を確認する照合手段を有する請求項15記載のサービス提供システム。

【請求項17】上記注文管理手段は、サービス提供者によって提供されているシナリオの一覧情報を記録するシナリオ情報記録手段を含む請求項8記載のサービス提供システム。

【請求項18】上記注文管理手段は、上記シナリオの提供を受けたい利用者に、上記シナリオ一覧情報を送信し、上記利用者に利用したいシナリオを選択させる請求項17記載のサービス提供システム。

【請求項19】上記注文管理手段は、上記シナリオの提供を受けたい利用者に、シナリオの代金の決済を行う決済手段を有する請求項8記載のサービス提供システム。

【請求項20】上記注文管理手段は、上記シナリオ決済手段によって代金の決済を済ました利用者に上記シナリオデータを送信する請求項19記載のサービス提供システム。

【請求項21】上記シナリオデータは、上記利用者端末に記憶され、暗号化されているシナリオソフトを解読する暗号解読鍵を含むデータである請求項8記載のサービ

ス提供システム。

【請求項22】上記シナリオデータには、上記暗号解読の時間を指定する時間指定情報が含まれている請求項21記載のサービス提供システム。

【請求項23】上記利用者端末は、上記シナリオデータに含まれている上記時間指定情報によって指定された時間に、上記暗号鍵を用いて上記暗号化されたシナリオソフトを解読する請求項22記載のサービス提供システム。

【請求項24】サービス提供サーバがネットワークを介して、複数の利用者に所定のサービスを提供するサービス提供方法であって、

上記サービス提供サーバは、上記サービスの享受を希望する利用者との間で認証を行い、認証された利用者に対し上記サービスの提供を行うためのサービス情報を送信するステップと、

上記サービス情報に基づくサービスの提供を享受した利用者から、上記サービスに伴う結果情報を受信するステップと、

上記結果情報を複数受信し、集計処理するステップとを有するサービス提供方法。

【請求項25】上記サービス提供サーバは、集計された上記結果情報に基づき、所定の基準に従って複数の利用者に対して順位の並べ替えを行い、上位の利用者に対して所定の方法を用いて報奨を与える請求項24記載のサービス提供方法。

【請求項26】上記サービス提供サーバは、上記順位並べ替えの結果を希望する利用者へ送信する請求項25記載のサービス提供方法。

【請求項27】上記サービス提供サーバは、上記サービス利用者の識別情報を記録し、記録した利用者識別情報に基づき、利用者を特定する請求項24記載のサービス提供方法。

【請求項28】サービス提供サーバがネットワークを介して、複数の利用者にシナリオを提供するサービス提供方法であって、

上記サービス提供サーバは、上記シナリオの提供を希望する利用者との間で認証を行い、認証された利用者に対し上記シナリオに基づいたシナリオデータを提供するステップと、

上記シナリオデータに基づいてゲームをプレーした上記利用者の得点情報を受信するステップと、

上記得点情報を複数受信し、集計処理するステップとを有するサービス提供方法。

【請求項29】上記サービス提供サーバは、集計された上記得点情報に基づき、昇降順で複数の利用者に対して順位の並べ替えを行い、得点が上位の利用者に対して所定の方法を用いて報奨を与える請求項28記載のサービス提供方法。

【請求項30】上記サービス提供サーバは、上記得点情

報を送信した利用者の数に応じて、得点が上位の利用者に与える報奨を決定する請求項29記載のサービス提供方法。

【請求項31】上記サービス提供サーバは、上記得点順位の並べ替えの結果を示す情報を希望する利用者へ公開する請求項29記載のサービス提供方法。

【請求項32】上記サービス提供サーバは、予め定められた時間で上記得点情報の受信を終了させる請求項28記載のサービス提供方法。

【請求項33】上記サービス提供サーバは、上記サービス利用者の識別情報を記録し、記録した利用者識別情報に基づき、利用者を特定する請求項28記載のサービス提供方法。

【請求項34】上記識別情報として、少なくとも利用者の識別番号と当該識別番号に対応付けられた暗証番号が含まれる請求項33記載のサービス提供方法。

【請求項35】上記サービス提供サーバは、シナリオの提供を受けたい利用者から入力された暗証番号と上記記録されている暗証番号を照合し、利用者を確認する請求項34記載のサービス提供方法。

【請求項36】上記サービス提供サーバは、上記確認された利用者へ、シナリオデータを提供する請求項35記載のサービス提供方法。

【請求項37】上記サービス提供サーバは、上記シナリオの提供を受けたい利用者へ、シナリオ一覧情報を送信し、上記利用者に利用したいシナリオを選択させる請求項28記載のサービス提供方法。

【請求項38】上記シナリオの提供を希望する利用者へ、受信した上記シナリオデータを用いて、暗号化されているシナリオソフトを解読する請求項37記載のサービス提供方法。

【請求項39】上記シナリオの提供を希望する利用者へ、受信した上記シナリオデータを用いて、当該シナリオデータに含まれている時間情報によって指定された時間に、暗号化されているシナリオソフトを解読する請求項37記載のサービス提供方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、電話網、携帯電話網及びインターネットなどの通信ネットワークを用いて、サービスの提供者が多数の利用者に対してゲームのシナリオなどを提供し、多数の利用者が同時に参加できるネットワーク上のゲーム大会を組織するサービス提供システム及びそのサービス提供方法に関するものである。

【0002】

【従来の技術】ネットワークの端末の利用者が端末を利用して、ネットワークを介して他の端末利用者の端末に接続して、他の利用者とリアルタイムで対戦ゲームを行うゲームソフトがゲーム製作者者によって提供されてい

る。しかし、このようなリアルタイムの対戦ゲームは、ネットワークを介して対戦ゲームの参加者のプレー情報を交互に、かつリアルタイムで相手側に伝送する必要があり、現在のネットワークの狭帯域の接続条件では、インフラの整備がまだ十分とはいえない。

【0003】そこで、現在のネットワークのインフラにおいて、各利用者（ユーザ）が同じゲームソフトを用いて、各自でプレーを進め、それぞれのユーザがゲームのスコア（成績）を競い合うことが可能である。一例として、ネットワークを介して配信したゲームソフト、あるいは他のメディア、例えば、ゲームソフトが書き込まれたCD-ROMなどによって多数のユーザに同じゲームソフトを配布したあと、それぞれのユーザが各自でプレーし、各ユーザが自分のスコアをネットワークを介して、例えば、ゲームの提供者によって設けられたサーバに送信し、ゲーム提供者はサーバ上で受け付けた各ユーザのスコアを集計して、スコアの順位に応じて優勝者に所定のサービスを提供することが可能である。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述した多数のユーザによるスコア競争は、各参加者にほぼ一定の条件下で対戦させることが公平であり、このため、現在ほとんどの場合はゲーム提供者、例えば、ゲームソフトの製作会社によって対戦ゲームを行う場を提供し、多数の参加者がその場でプレーし、スコアを競い合う。この場合、ゲームに参加したいユーザは、わざわざ提供者側によって設けられた場所に出向いてプレーをしなければならない、気軽に参加することができないという不便さがある。一方、ゲームの提供者側がこのようなゲーム大会を開催することで宣伝効果を得られるものの、開催すること自体にコストがかかり、投資の回収が見込めない場合、開催を容易に実施することができない。

【0005】また、近年、通信機能を備え、ネットワークに接続して他のユーザあるいは所定のサーバコンピュータとの間に通信できるゲーム機器が開発され、一般に市販されている。しかし、現状ではゲームの供給者側と利用者側双方に利益を与える通信方法がなく、さらに、ネットワークを介したコンテンツ情報、例えば、ゲームソフト、映画または音楽情報を送信するにはインフラの整備などをさらに進める必要があり、一般消費者が気軽に利用できるサービスはまだ確立していないのが実情である。

【0006】本発明は、かかる事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、ネットワークを介してゲーム提供者から所定のシナリオの提供を受けた多数の利用者がほぼ同一の条件においてゲームで得点を競い合って、ゲーム提供者によって設けられたサーバに各利用者のスコアを集計し、参加者のスコア順位に応じて優勝者に所定の報奨を与えることにより、ゲームソフトの普及をはかり、ゲーム提供者に処定の利益を生み出すサービス提供

システム及びその提供方法を実現することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明の第1観点のサービス提供システムは、ネットワークを介して複数の利用者に所定のサービスを提供するサービス提供システムであって、上記サービスの提供を受けたい利用者からの注文を受け、利用者から入力した識別情報に基づき利用者を確認し、確認された利用者に対し上記サービスの提供を行うためのサービス情報を送信する注文管理手段と、上記ネットワークに接続し、上記注文管理手段に上記サービスの提供を受けるための注文をし、上記注文管理手段から上記サービス情報を受信し、当該受信したサービス情報に基づきサービスの提供を享受し、それに伴う結果情報をサービス提供側に通知する利用者端末と、上記利用者端末から上記サービスの提供に伴う結果情報を受信し、複数の利用者から受信した上記結果情報を集計する集計手段とを有する。

【0008】また、本発明の第2の観点のサービス提供システムは、ネットワークを介して利用者にシナリオを提供するサービス提供システムであって、上記シナリオの提供を受けたい利用者からの注文を受け、上記利用者から入力した識別情報に基づき利用者を確認し、確認された利用者に対し上記シナリオに基づいたシナリオデータを提供する注文管理手段と、上記ネットワークに接続し、上記注文管理手段に上記シナリオを注文をし、上記注文管理手段から上記シナリオデータを受信し、当該受信したシナリオデータに基づき、ゲームをプレーし、プレーの得点情報をサービス提供側に通知する利用者端末と、上記利用者端末から上記プレーの得点情報を受信し、複数の利用者から受信した上記得点情報を集計する集計手段とを有する。

【0009】また、本発明では、好適には、上記集計手段によって集計された上記得点情報に基づき、昇降順で複数の利用者に対して順位の並べ替えを行い、得点が上位の利用者に対して所定の方法を用いて報奨を与える。

【0010】また、本発明では、好適には、上記集計手段は、上記得点順位の並べ替えの結果を示す情報を希望する利用者に公開する。

【0011】また、本発明では、好適には、上記集計手段は、予め定められた時間で上記得点情報の受信を終了させる。

【0012】また、本発明では、好適には、上記サービス利用者の識別情報を記録し、記録した利用者識別情報に基づき、利用者を特定する利用者特定手段を有し、上記利用者特定手段は、上記利用者識別情報を記録する利用者識別情報記録手段を含む。さらに、上記利用者識別情報記録手段には、少なくともそれぞれの利用者を特定する識別番号、それぞれの識別番号に関連付けられた暗証番号が記録されている。

【0013】また、本発明では、好適には、上記注文管

理手段は、シナリオの提供を受けたい利用者から入力された上記識別情報に含まれている暗証番号と上記利用者識別情報記録手段によって記録されている暗証番号を用いて、利用者を確認する照合手段を有する。

【0014】また、本発明では、好適には、上記注文管理手段は、サービス提供者によって提供されているシナリオの一覧情報を記録するシナリオ情報記録手段を含む。上記注文管理手段は、上記シナリオの提供を受けたい利用者に、上記シナリオ一覧情報を送信し、上記利用者に利用したいシナリオを選択させる。

【0015】また、本発明では、好適には、上記注文管理手段は、上記シナリオの提供を受けたい利用者に、シナリオの代金の決済を行う決済手段を有する。

【0016】また、本発明では、好適には、上記注文管理手段は、上記シナリオ決済手段によって代金の決済が済ました利用者に上記シナリオデータを送信する。当該シナリオデータには、上記利用者端末に記憶され、暗号化されているシナリオソフトを解読する暗号解読鍵が含まれる。さらに、当該シナリオデータには、上記暗号解読の時間を指定する時間指定情報が含まれている。

【0017】また、本発明では、好適には、上記利用者端末は、上記シナリオデータに含まれている上記時間指定情報によって指定された時間に、上記暗号鍵を用いて上記暗号化されたシナリオソフトを解読する。

【0018】本発明の第1の観点のサービス提供方法は、サービス提供サーバがネットワークを介して、複数の利用者に所定のサービスを提供するサービス提供方法であって、上記サービス提供サーバは、上記サービスの享受を希望する利用者との間で認証を行い、認証された利用者に上記サービスの提供を行うためのサービス情報を送信するステップと、上記サービス情報に基づくサービスの提供を享受した利用者から、上記サービスに伴う結果情報を受信するステップと、上記結果情報を複数受信し、集計処理するステップとを有する。

【0019】さらに、本発明の第2の観点のサービス提供方法は、サービス提供サーバがネットワークを介して、複数の利用者にシナリオを提供するサービス提供方法であって、上記サービス提供サーバは、上記シナリオの提供を希望する利用者との間で認証を行い、認証された利用者に上記シナリオに基づいたシナリオデータを提供するステップと、上記シナリオデータに基づいてゲームをプレーした上記利用者からの得点情報を受信するステップと、上記得点情報を複数受信し、集計処理するステップとを有する。

【0020】

【発明の実施の形態】図1は本発明に係るサービス提供システムの一実施形態を示す構成図である。図示のように、このサービス提供システムは、ネットワーク300を介して接続されているサービス提供装置100及びユーザ端末200によって構成されている。なお、図1に

おいて、ユーザ端末を一つのみ示しているが、実際のシステムにおいては、ユーザ端末が複数ある。サービス提供装置100は、サービス提供者、例えば、ゲームソフト製作者、ゲーム機器製作者、ゲームソフトまたはゲーム機器の販売業者などによって管理、運営されている情報サービス装置であり、当該サービス提供装置100は、ネットワーク300を介して、各ユーザ端末200にゲームソフト、シナリオソフトの提供を行い、または各ユーザ端末からのアクセスを受け付け、ユーザ登録、ゲームの成績管理を行うほか、所定のユーザに必要なサービス情報を提供する。なお、サービス提供装置100は、例えば、ネットワークに接続でき、サーバとしての機能を備えた一台または複数台のコンピュータによって構成することができる。

【0021】ユーザ端末200は、ユーザによって所有され、ネットワーク通信機能のほか、ゲームソフトを実行してユーザにプレーさせるゲーム機器としての機能を備えた通信/ゲーム機器である。ユーザは、ユーザ端末200を用いて、ネットワークを介してサービス提供装置100にアクセスし、サービス提供装置100にユーザ登録を行ったり、サービス提供装置100から必要な情報を取得することができる。さらに、ユーザがサービス提供者によって組織したゲーム大会に参加する場合、ユーザ端末200を用いてサービス提供装置100に参加の申し込みを行い、また、シナリオの購入を注文し、取得したシナリオでプレーしたあと、ゲームの成績をサービス提供装置100に通知する。

【0022】ネットワーク300は、サービス提供装置100とユーザ端末200を接続する通信回線である。なお、本実施形態では、ネットワークの種類は特に限定することなく、通常の電話回線あるいは無線通信を行う携帯電話回線、電話回線または専用回線を介して接続されているインターネットの何れでもよい。

【0023】以下、サービス提供装置100及びユーザ端末200の構成についてそれぞれ説明する。サービス提供装置100は、制御装置110、顧客管理装置120、顧客情報記憶装置130、成績管理装置140、成績情報記憶装置150、シナリオ注文管理装置160及びシナリオ記憶装置170によって構成されている。

【0024】制御装置110は、サービス提供装置100の各構成部分の動作及びサービス提供装置100全体の動作を制御する。顧客管理装置120は、サービスの提供を受ける顧客、即ち、ユーザの情報を管理する。顧客管理装置120は、ネットワーク100を介してユーザからの登録申請を受け付け、そのユーザに顧客識別番号(顧客ID)を付与し、ユーザに関する個人情報、例えば、パスワード、ユーザの氏名、住所、電話番号、支払い口座番号、クレジットカード番号などの情報を取得し、これらの個人情報に基づき顧客データベースを作成または更新する。顧客情報記憶装置130は、顧客管理

装置120によって構築された顧客データベースを記憶し、ユーザ情報管理装置120の制御に従って、顧客情報の更新、削除または追加などを行う。

【0025】図2は、顧客情報として顧客管理装置120によって生成された顧客データベースの一例を示している。図示のように、顧客情報には、少なくとも顧客ID、パスワード、顧客氏名、顧客住所、顧客電話番号、銀行口座番号及びクレジットカード番号などの情報が含まれている。顧客IDは、顧客をそれぞれ識別できるように顧客ごとに付与されている番号、記号などの識別子である。パスワードは、顧客からのアクセスがあった場合、本人であることを認証するため、顧客IDと関連付けられた暗証番号である。通常、セキュリティ保持のため、パスワードは、暗号化された符号系列として記憶されている。顧客氏名は、顧客IDの所有者の氏名である。顧客住所は、顧客IDの所有者の住所であり、顧客がシナリオまたは他のサービスなどを注文した場合、その配送先として登録された住所である。顧客電話番号は、顧客IDの所有者の電話番号である。銀行口座番号は、顧客IDの所有者がゲーム大会の参加費、シナリオの購入代金などを決済するための銀行口座番号である。クレジットカード番号は、顧客ID番号の所有者がゲーム大会の参加費、シナリオの購入代金などを決済するためのクレジットカード番号である。なお、代金の支払い方法については、例えば、ゲーム大会の参加申し込みを行う場合、またはシナリオを注文するときに、顧客によって指定することができる。

【0026】成績管理装置140は、各ユーザから送られてきたプレーの成績を管理する。例えば、ゲーム大会が開催された場合、ユーザの申し込みに応じて所定のシナリオが各ユーザに届けられる。そして、シナリオを受けたユーザはユーザ端末200でシナリオに基づいてプレーをし、プレーの成績をネットワーク300を経由して、サービス提供装置100に知らせる。サービス提供装置100において、ユーザから成績の通知を受けたとき、成績管理装置140は、ユーザの成績を受け取り、記録する。そして、多数のユーザから成績の知らせを受けたとき、これらを集計処理して、成績通知をしたユーザの数を算出し、さらに各ユーザの成績に応じて順位配列を行う。集計処理によって成績情報をまとめた成績データベースが作成される。

【0027】成績情報記憶装置150は、成績管理装置140によって作成した成績データベースを保存し、さらに成績管理装置140の制御に従って、このデータベースを更新する。また、得点順位などすべてのユーザに一般公開された情報について、ユーザからのアクセスを受けたとき、その情報をユーザに送信する。

【0028】図3は、成績情報として、成績管理装置140によって生成された成績情報データベースの一例を示している。図示のように、成績情報には、少なくとも

参加者ID、大会名称、大会開催期間、参加者の成績、参加人数などの情報が含まれている。参加者IDは、参加者を識別できるように参加者ごとに付与されている番号、記号などの識別子である。大会名称は、参加者IDの所有者が参加している大会の名称などを表した情報である。大会開催期間は、参加者IDの所有者が参加する大会が現実開催している日時などの時間情報である。参加者成績は、参加者IDの所有者が大会に参加し、プレーの得点を表した情報である。なお、参加者成績は、参加者IDの所有者がサービス提供装置100から入手したシナリオを用いてプレーしたあと、例えば、ネットワーク300を介して、成績管理装置140に送信した情報に基づいて作成される。参加人数は、参加者IDの所有者が参加した大会の参加人数を示す情報である。

【0029】シナリオ注文管理装置160は、ユーザからのシナリオの注文を管理する。例えば、ゲーム大会が開催されたとき、大会に参加したいユーザがそれぞれのユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を介してサービス提供装置100に参加の申し込みを行う。サービス提供装置100がユーザからの申し込みを受け付け、ユーザへのシナリオの提供を管理する。

【0030】また、シナリオ注文管理装置160は、顧客管理装置120及び顧客情報記憶装置130にアクセスし、顧客情報を読み出すことができる。このため、例えば、ユーザからシナリオの注文を受けたとき、すでに顧客管理装置120によって登録されたユーザの場合、ユーザに関する情報、例えば、大会の参加費またはシナリオの購入代金を決済するための銀行口座番号、クレジットカード番号などの支払い情報を顧客情報記憶装置130から取り出すことができ、それに従って大会参加費及びシナリオ購入代金の決済を速やかに行うことが可能である。

【0031】さらに、シナリオ注文管理装置160は、成績管理装置140にアクセスすることができる。例えば、ゲーム大会が開催されている場合、ユーザからシナリオの注文を受けて、シナリオの購入を決定し、代金の決済が行われ、または決済方法が確定した場合、シナリオ注文管理装置160は、この情報を成績管理装置140に知らせる。これを受けて、成績管理装置160は、参加者の数のカウント値を更新する。これによって成績管理装置160は、常にゲーム大会の参加者の数を把握でき、参加者数を一般に公開する場合、ユーザからのアクセスに応じて、この情報をユーザに送信する。なお、ゲームの参加者数に応じて、ゲームの優勝者に与える賞金などが決まる。

【0032】シナリオ記憶装置170は、シナリオ情報、シナリオデータ、またはシナリオソフトそのものを記憶する。ここで、シナリオ情報とは、例えば、複数のシナリオが公開されている場合、各シナリオを識別するためのシナリオ識別番号(シナリオID)、シナリオ購

入の申し込み人数、シナリオ販売開始日時などを含む情報である。シナリオデータとは、例えば、暗号化されたシナリオを解読するための暗号解読鍵情報である。これらの情報がシナリオ記憶装置170によって保存され、シナリオ注文管理装置160が必要なとき、これらの情報を読み出す。さらに、シナリオ注文管理装置160は、シナリオ記憶装置170に記憶されているシナリオ情報、シナリオデータなどを削除、追加または更新することができる。

【0033】図4は、シナリオ情報として、例えば、制御装置110あるいはシナリオ注文管理装置160によって生成され、シナリオ記憶装置170に格納されているシナリオデータベースの一例を示している。図示のように、シナリオ情報には、少なくともシナリオID、シナリオ名称、購入申し込み人数及び配布開始日時などの情報が含まれている。シナリオIDは、サービス提供装置100によって提供されるシナリオをそれぞれ識別できるように、シナリオごとに付与されている番号、記号などの識別子である。購入申し込み人数は、シナリオIDによって示されているシナリオの購入を申し込んだ人数を示す情報である。配布開始日時は、シナリオIDによって示されているシナリオの配布を開始する時間を示す情報である。

【0034】シナリオ記憶装置170には、図4に示すシナリオ情報のほかに、シナリオデータも保存されている。なお、シナリオデータは、ユーザに新規のシナリオを提供するためのデータであり、例えば、事前にゲームソフトと同時に配布され、ユーザが所持している暗号化されたシナリオを解読するための暗号解読鍵データ、あるいは暗号解読用識別子番号である。また、参加希望者がネットワーク300を通じてシンボルをダウンロードする方式でシナリオの配布を行う場合、シナリオデータとして、例えば、シナリオソフトそのものをシナリオ記憶装置170に保存される。この場合、シナリオ注文管理装置160が購入希望者からのアクセスを受け付けて、購入代金の決済を確定したあと、シナリオ記憶装置170にシナリオ転送指示をし、これを受けて、シナリオ記憶装置170は、記憶されているシナリオソフトを、例えば、データファイルの形式でネットワーク300を介して購入希望者に転送する。

【0035】シナリオデータベースに示されている各シナリオは、サービス提供装置100によって、希望者に提供される。以下、シナリオの提供方法について説明する。ユーザへのシナリオの提供は、種々の方法によって実現できる。これらの方式の大きく分けて、事前に配布する方法と、ユーザによるダウンロード方法の2種類がある。事前配布する場合、ユーザがゲームソフトを購入することによって、ゲーム大会用のシナリオソフトが他のソフトと一緒に購入される。例えば、ゲームソフトがCD-ROMによって配布される場合、CD-ROMの

中に、ゲーム大会専用のシナリオが書き込まれる。ただし、このシナリオは、ユーザが読み出せないように暗号化され、またはアクセスが禁止された状態に設定されている。ゲーム大会に参加するユーザがサービス提供装置100に参加申し込みをし、暗号解読鍵を入手した場合のみ、そのシナリオを解読でき、またはアクセス禁止状態を解除可能である。

【0036】一方、ユーザによるシナリオソフトのダウンロード方法では、参加希望者がネットワークを通じて、サービス提供装置100にアクセスして、シナリオ注文管理装置160に参加の申し込みを行ったあと、シナリオ記憶装置170に記憶されているシナリオソフトそのものを、例えば、データファイルの形式でダウンロードして、すでに入手したゲームソフトと併せて、新しいシナリオでプレーする。

【0037】なお、上記何れの場合でも、大会参加者全員に公平な競争の場を提供するために、シナリオの使用開始時間を制御する必要がある。このため、例えば、事前にゲームソフトとともに暗号化されたシナリオが配布された場合、参加者がサービス提供装置100のシナリオ注文管理装置160に申し込みをした場合、大会が開始した時刻に併せて、シナリオ注文管理装置160によって、それまでに申し込みを行い、且つ代金の決済が完了したユーザに対して、暗号解読鍵またはアクセス禁止を解除する指令を送信し、これを受信したユーザは、シナリオを解読し、またはアクセス可能な状態にし、このシナリオにおいてゲームをプレーする。

【0038】また、ユーザ端末200に備えた時計を用いて、ゲーム開始時間を制御することも可能である。この場合、ゲーム開始するまでに、参加希望者がそれぞれサービス提供装置100にアクセスし、シナリオ注文管理装置160に参加の申し込みをし、そして暗号解読鍵などを入手する。ユーザ端末200に内蔵されている時計によって時間が管理され、指定した大会開始時刻にあわせて入手した暗号解読鍵が作動し、シナリオが解読され、あるいは指定した開始時刻にあわせて、シナリオがアクセス可能な状態に設定され、ユーザに提供される。

【0039】大会参加者がサービス提供装置100にアクセスし、各自のユーザ端末200にシナリオソフトをダウンロードする場合、大会の開始時刻にあわせて、サービス提供装置100のシナリオ注文管理装置160がユーザ端末200からのアクセスを受け付けるように設定される。このため、開始時刻以降に参加希望者が各自のユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を介してサービス提供装置100にアクセスし、参加申し込みをし、希望のシナリオをダウンロードする。なお、この場合、大会の開始時刻に多数のユーザ端末からアクセスを受けることが予想され、シナリオ注文管理装置160が集中した多数のアクセスに対処できるよう何らかの対策を講ずる必要がある。

【0040】以上、サービス提供装置100の各部分について説明した。上述したように、サービス提供装置100によって、ネットワーク上で仮想のゲーム大会を開催することができる。サービス提供装置100は、予めゲーム大会専用のシナリオを用意し、ゲーム大会の参加希望者に配布する。大会の参加希望者、即ち、ユーザ端末200を所有しているユーザは、ネットワーク300を通じて、サービス提供装置100にアクセスして、参加の申し込みをして、所定の参加費用またはシナリオ購入代金を所定の決済方法で支払うと、サービス提供装置100のシナリオ記憶装置170から、シナリオに関する情報、またはシナリオデータそのものを入手する。大会の開催日時にあわせて、入手したシナリオがアクセス可能な状態となり、各ユーザはユーザ端末200を用いて大会用シナリオでゲームをプレーし、その得点（成績）をネットワーク300を介して、サービス提供装置100に知らせる。サービス提供装置100は、ユーザ端末200から入力された各ユーザの成績を集計し、成績の順位に応じて優勝者に所定の賞金または賞品を与える。

【0041】次に、ユーザ端末200の各部分の構成について説明する。図1に示すように、ユーザ端末200は、制御装置210、ゲームソフト記憶装置220、通信回路230及びユーザインターフェース240によって構成されている。

【0042】制御装置210は、ユーザ端末200の各構成部分の機能を制御する。なお、制御装置210は、例えば、高性能なCPU（Central Processing Unit: 中央処理装置）またはDSP（Digital Signal Processor: デジタル信号処理装置）を備えており、ユーザ端末の各部分の制御の他に、ゲームソフト記憶装置220から読み出したゲームソフトを実行することによって、ユーザ端末200の所有者にプレーの場を提供する。

【0043】ゲームソフト記憶装置220は、所定の媒体に記憶されているゲームソフトを読み出し、制御装置210に提供する。なお、ゲームソフトの記憶媒体が、大容量なデータ記憶媒体からなり、ゲームソフト、シナリオなどからなるデータファイルを格納する。記憶媒体に格納されているゲームソフト及びシナリオが専用の読み取り回路によって読み出され、再生される。そして、生成されたデータが、制御装置210に出力され、制御装置210によって、ゲームソフトが実行される。

【0044】通信回路230は、ネットワーク300を経由してユーザ端末200と他のネットワーク端末、ネットワークサーバーコンピュータとの通信を行う。例えば、ユーザがユーザ端末200を用いて、サービス提供装置100にアクセスする場合、通信回路230は、ユーザの指示に従ってサービス提供装置100に所定のアクセス情報を送信し、サービス提供装置100からの情報を受信して、制御装置210などに提供する。

【0045】ユーザがユーザ端末200を購入したあと、例えば、ネットワーク300を介して、サービス提供装置100にアクセスし、ユーザ登録を行う。ユーザ登録によって、ユーザの個人情報、例えば、顧客氏名、住所、電話番号、ゲーム大会に参加する場合の参加費またはシナリオ購入代金の支払い方法、例えば、銀行口座番号、クレジットカード番号などをユーザ端末200を用いて、ネットワーク経由でサービス提供装置100に送信する。この場合、ユーザ端末200は、通信回路230を用いて、上述したユーザ個人情報をサービス提供装置100に提供する。また、ユーザがゲーム大会に参加する場合、ユーザ端末200を用いて、サービス提供装置100に参加の申し込みを行い、代金の決済方法を指定して、サービス提供装置100のシナリオ記憶装置170からシナリオ情報またはシナリオソフトそのものを入手する。

【0046】ユーザインターフェース240は、ユーザ端末200とその使用者との間の情報の伝達を行う。ユーザインターフェース240には、例えば、専用のキーボードの他に、マウス、入力ペンなどの入力装置、さらにユーザに画像情報を表示するディスプレイ、音声情報を提供するスピーカなどの出力装置を備えている。なお、ユーザインターフェース240の入力装置は、ゲームをプレーするために使用される入力装置、例えば、ジョイスティック、専用の入力パッドなどを用いることができ、また、ユーザに情報の提示を行うディスプレイ及びスピーカは、ゲームの画像信号及び音声信号を表示するディスプレイ、スピーカと共用することが可能である。

【0047】ユーザは、上述したユーザ端末200を用いて、ゲームを楽しみ、また、ネットワーク300を介して他のユーザ端末あるいはサーバコンピュータと通信を行うこともできる。特に、サービス提供装置100によってネットワーク上仮想のゲーム大会が開催される場合、ユーザは、ユーザ端末200を用いてサービス提供装置100に参加の申し込みを行い、参加費及びシナリオの購入代金の決済を行い、大会用のシナリオを入手することができる。そして、大会開催の日時にあわせて、ゲームソフト及びサービス提供装置100から入手したシナリオでゲームをプレーし、その成績をネットワーク300を介してサービス提供装置100に知らせる。そして、ネットワーク300を介して、サービス提供装置100の成績管理装置140にアクセスし、自分の成績の順位を確認することができる。

【0048】以上説明したサービス提供装置100及びユーザ端末200、さらに、これらを接続するネットワーク300を備えたサービス提供システムが構築された場合、ネットワーク上の仮想ゲーム大会を開催することができ、ゲームソフト製作者及びゲーム機器製作者がこうしたビジネス活動を通じて、より多くのユーザに魅力

的なプレー環境を提供することができ、市場の拡大を実現でき、より多くの営業利益を獲得できる。

【0049】なお、図1に示したサービス提供システムにおいて、顧客管理装置120と顧客情報記憶装置130、成績管理装置140と成績情報記憶装置150、さらにシナリオ注文管理装置160とシナリオ記憶装置170がそれぞれ直列に接続されているように記載されているが、本実施形態のサービス提供システムとしては、システムの各構成部分がそれぞれネットワーク300に対して並列に接続されていてもよい。また、顧客管理装置120と顧客情報記憶装置130、成績管理装置140と成績情報記憶装置150、さらにシナリオ注文管理装置160とシナリオ記憶装置170がそれぞれ、またはすべて同一のコンピュータの上で実現されていてもよい。

【0050】次に、本発明のサービス提供システムを用いてサービスを提供する場合の処理の流れを説明する。図5は、サービス提供の一方式として、例えば、ネットワーク上で仮想ゲーム大会が開催される場合において、サービス提供者側と利用者側の間に行われる処理の流れを示す概念図である。

【0051】サービス提供者側によって、ネットワーク上で仮想のゲーム大会を主催する場合、ネットワーク300、または他のメディアを通じて、各ユーザに大会開催の知らせを行う。この知らせを受けたユーザが大会に参加を希望するならば、例えば、ユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を介してサービス提供装置100にアクセスして、参加の申し込みを行う。

【0052】サービス提供装置100は、ユーザからのアクセスを受けたとき、例えば、すでに登録されているユーザの場合、その顧客IDによってユーザを識別し、さらにパスワードをユーザに入力させて、顧客情報データベースに記憶されているパスワードと照合することによって、ユーザの確認を行う。なお、未登録のユーザからアクセスを受けた場合、サービス提供装置100は、まず、登録手続きを行い、ユーザに顧客IDを付与し、パスワードをユーザに入力させ、さらにユーザの氏名、住所、電話番号、大会参加費及びシナリオ購入代金の支払い用の銀行口座番号、あるいはクレジットカード番号などをまとめた顧客情報を新規に作成し、データベースに記憶する。

【0053】ユーザの確認、または新規ユーザの登録を行ったあと、ユーザに参加費及びシナリオの購入費などの代金の決済方法を確認させ、代金の決済を確定したあと、ユーザにシナリオの提供を行う。なお、シナリオの提供方法については、すでに説明したように、事前に暗号化されたシナリオが配布された場合、シナリオデータをユーザに送信する。なお、このシナリオデータは、例えば、暗号化されたシナリオを解読するための暗号鍵、またアクセス禁止状態に設定されたシナリオのアクセス

禁止状態を解除するための命令などを含むデータである。また、シナリオソフトが事前に配布されていない場合、シナリオの配布は、ユーザダウンロード方式で行う。この場合、サービス提供装置100から、シナリオソフトそのものを、例えば、データファイルとしてユーザに送信される。

【0054】サービス提供装置100からシナリオを入手したユーザは、ゲームソフト及び入手したシナリオを用いて、ゲームをプレーし、その得点をネットワーク300を通じて、サービス提供装置100に知らせる。なお、ユーザがサービス提供装置100から入手したシナリオは、予め大会の主催者側によって指定した大会開催の時間にあわせて、アクセス可能な状態に設定される。例えば、入手したシナリオデータに含まれている時間制御情報に応じて、ユーザ端末200に内蔵されている時計によって、指定された時間に達したとき、暗号解読ソフトが起動され、シナリオデータとして入手した暗号解読鍵を用いて暗号化されたシナリオが解読され、ユーザに提供される。または、アクセス禁止状態の解除命令に従って、シナリオのアクセス禁止状態が解除され、ユーザにシナリオのアクセスが許可される。こうした時間制御によって、すべての大会参加者がほぼ同じ時間にゲームプレーをスタートさせることができ、多数の参加者を公平に競い合わせることが可能である。

【0055】大会開催期間中に、ユーザがプレーによって取得した得点を、例えば、ネットワーク300を通じて、サービス提供装置100に送信する。サービス提供装置100において、ユーザからのゲーム得点の知らせを受けたとき、成績管理装置140によって、参加者IDなどによってユーザ識別を行い、そして、当該ユーザの成績を成績情報データベース集計して、成績情報記憶装置150に記憶する。なお、当該成績情報が一般ユーザに公開され、自己の成績順位を確認したいユーザは、ネットワーク300を介して、成績管理装置140にアクセスして、それまでに集計されていた成績情報を見ることができる。

【0056】大会の開催時間が経過したとき、成績管理装置140は、成績知らせの受け付けを締め切る。そして、それまでに集計した成績情報に基づいて、上位の成績を獲得したユーザに所定の賞金または賞品を贈呈する。賞品または賞金の金額は、参加者の人数によって定めることができる。より多くのユーザが参加した大会で優勝すると、より多くの賞金が得られる仕組みにすることによって、ユーザに大会に参加する意欲を向上させ、主催者側に宣伝効果をかせね、市場拡大の機会が与えられる。

【0057】図6は、本発明のサービス提供システムにおける情報の流れの詳細を示す図である。以下、図6を参照しつつ、本発明のサービス提供装置において、サービス提供にあたる情報の流れを詳細に説明する。

【0058】図6は、サービスの提供者によってネットワーク上の仮想のゲーム大会が開催され、参加希望のユーザがそれに申し込み、そして、取得したシナリオを用いてプレーして、その得点をサービス提供者に知らせ、サービス提供者によって得点順位を集計し、優勝者に所定の賞品または賞金を贈呈する場合について、処理の流れを示している。

【0059】なお、図6では、顧客情報データベース、及びシナリオデータベースがすでに生成され、それぞれ顧客情報記憶装置130及びシナリオ記憶装置170に記録されているものとする。また、サービスの提供者によって、ネットワーク300を介して、または他のメディアを用いて、ネットワーク上でユーザ参加型の仮想ゲーム大会を開催することがすでに広く宣伝されたものとする。これに伴って、サービス提供者によって、例えば、シナリオ拡張機能を有するゲームソフトが販売されている。ユーザ端末200を所有しているユーザはそのシナリオ拡張機能を有するゲームソフトを購入し、ゲーム大会専用のシナリオを除き、他のシナリオにおいてゲームをプレーできる状態にある。そして、サービスの提供側によって、ゲームソフトが発売日以降の所定の日時にネットワーク上の仮想のゲーム大会を主催し、ゲーム大会の参加者に新規のシナリオコンテンツを提供し、参加者に公平な条件下で競い合わせ、得点が上位の優勝者に、参加者の数に応じた賞品または賞金を贈呈する。

【0060】図6に示すように、利用者側と提供者側との間に、幾つかの過程を経て、サービスの提供が実現される。以下、時間順に各過程における情報の流れを説明する。

【0061】ステップ#1：大会に参加を希望するユーザは、ユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を通じてサービス提供装置100のシナリオ注文管理装置160にアクセスし、参加を申し込む。

【0062】ステップ#2：シンボル注文管理装置160は、参加希望者からのアクセスを受け付けて、シナリオ記憶装置170に記憶されているシナリオ情報を提供を要求する。

【0063】ステップ#3：シナリオ記憶装置170は、シナリオ注文管理装置160からシナリオ提供の要求を受けて、シナリオ注文管理装置160にシナリオ情報を送信する。

【0064】ステップ#4：シナリオ記憶装置170からシナリオ情報を受け取ったシナリオ注文管理装置160は、ユーザ端末200に開催中あるいは開催予定の大会及びそのシナリオの一覧情報を送信する。

【0065】ステップ#5：ユーザ端末200は、シナリオ注文管理装置160からシナリオ情報を受信し、現在開催され、またはこれから開催が予定されている大会及びそのシナリオの一覧をディスプレイに表示する。ユーザ表示された一覧から希望の大会及びシナリオを選択

すると、ユーザ端末200は、ネットワーク300を介して、シナリオ注文管理装置160に、ユーザが希望したシナリオに関する情報、例えば、シナリオID、及びユーザを識別するための情報、例えば、顧客ID及びパスワードを知らせる。

【0066】ステップ#6：シナリオ注文管理装置160は、ユーザ端末200から送信されてきた顧客IDを顧客管理装置120に送信し、このユーザに関する個人情報提供を求める。ここで、シナリオ注文管理装置160から顧客管理装置120に送信された情報の中には、少なくとも顧客を識別及び確認するための、顧客IDとパスワードが含まれている。

【0067】ステップ#7：顧客管理装置120は、シナリオ管理装置160からの要求に応じて、顧客情報記憶装置130に顧客IDを送信する。

【0068】ステップ#8：顧客情報記憶装置130は、受信した顧客IDに基づき該当する顧客を検索し、それに関連付けたパスワードを読み出し、顧客管理装置120に返送する。

【0069】ステップ#9：顧客管理装置120は、顧客IDに基づいて、パスワードの照合を行い、照合の結果、シナリオ管理装置160から送信されたパスワードと顧客情報記憶装置130から読み出したパスワードが一致した場合、その結果をシナリオ注文管理装置160に知らせる。

【0070】ステップ#10：シナリオ注文管理装置160が、顧客管理装置120からユーザが確認された知らせを受けたとき、シナリオ記憶装置170にアクセスし、ユーザ端末から送信された注文シナリオのシナリオIDに基づいて、シナリオ情報を検索する。

【0071】ステップ#11：シナリオ記憶装置170は、必要に応じて提供されるシナリオデータベースの該当する欄の情報更新を制御装置110に要求する。

【0072】ステップ#12：制御装置110は、シナリオ記憶装置170からの更新の要求に応じて、シナリオデータベースの所定の欄の内容を更新する指示をシナリオ記憶装置170に送信する。

【0073】ステップ#13：シナリオ情報記憶装置170は、制御装置110からの更新指示に従ってシナリオデータベースの所定の情報を更新し、更新した情報をシナリオ注文管理装置160に送信する。

【0074】ステップ#14：シナリオ注文管理装置160は、ユーザからの注文が成立すると、ユーザが注文したシナリオIDに基づいて、当該シナリオIDに関連付けられたシナリオデータをユーザ端末200に送信する。なお、ユーザ端末200に送信されるシナリオデータは、例えば、ユーザによって購入されたゲームソフト記憶媒体に暗号化されて記録されているシナリオデータを解読するための暗号鍵、暗号解読の時間情報などが含まれている。

【0075】ステップ#15：ユーザがサービス提供者によって開催されたゲーム大会に参加したい場合、大会参加費を支払うためにユーザ端末200を用いて、ネットワーク300を介して、参加を希望する大会、自分の顧客ID及びパスワードを成績管理装置140に送信する。

【0076】ステップ#16：成績管理装置140は、ユーザの大会参加費の支払いのため、顧客管理装置120にアクセスし、ユーザ端末200から送信された顧客ID及びパスワードを顧客管理装置120に送信する。

【0077】ステップ#17：顧客管理装置120は、顧客情報記憶装置130にアクセスし、ユーザの顧客IDに基づいてパスワードを検索する。

【0078】ステップ#18：顧客情報記憶装置130は、顧客管理装置120から送信された顧客IDに基づき検索し、該当するパスワードを読み出して、顧客管理装置120に返送する。

【0079】ステップ#19：顧客管理装置120は、顧客IDとパスワードの照合を行い、認証された場合、認証済の情報を成績管理装置140に送信する。

【0080】ステップ#20：成績管理装置140は、顧客管理装置120から、ユーザの支払い参加が認証済の情報を受信すると、ユーザ端末200に参加申し込みを受理済の情報を送信する。

【0081】ステップ#21：ユーザは、大会開催期間中に、取得した新規のシナリオを用いてプレーをし、その得点をユーザ端末200によって自動的に記録される。そして、ネットワーク300を介して、成績管理装置140にアクセスし、得点の知らせをする。ここで、成績管理装置140に送信される情報の中に、少なくともユーザの顧客ID、ユーザ端末200に自動的に記録されているプレーの得点、ゲーム開始の時刻及び終了時刻などが含まれる。

【0082】ステップ#22：成績管理装置140は、ユーザ端末200から得点の知らせを受け付けたとき、顧客管理装置120にユーザ端末200から送信された顧客IDを送信する。

【0083】ステップ#23：顧客管理装置120は、成績管理装置140から送信された顧客IDをもとに顧客情報記憶装置130にアクセスする。

【0084】ステップ#24：顧客情報記憶装置130は、顧客管理装置120から送信された顧客IDに基づき、顧客情報データベースから検索し、顧客IDに関連付けられた情報を読み出して、顧客管理装置120に返送する。

【0085】ステップ#25：顧客管理装置120は、顧客情報記憶装置130から送信された顧客情報に基づき、ユーザの識別及び認証を行う。そして、顧客情報に大会参加支払い認証の確認を得た場合、大会参加登録認証済の情報を成績管理装置140に送信する。

【0086】ステップ#26：成績管理装置140は、ユーザ端末200から送信されたユーザの得点、ユーザが使用したシナリオのシナリオID、ゲーム開始時刻及び終了時刻に基づき、ユーザの得点が大会開催期間中に指定されたシナリオを用いて獲得して得点であるかどうかを確認する。この得点を確認されると、成績情報記憶装置150にアクセスし、これまでに集計した成績情報にユーザから送信された得点を加えて、さらに、ユーザの得点に応じて順位の並べ替えを行い、更新した成績データベースをさらに成績情報記憶装置150に記録する。なお、成績データベースには少なくともシナリオID、顧客ID及びその得点が記録されている。

【0087】成績管理装置140は、参加者から送信された得点情報に基づき、得点の順位をリアルタイムで集計し、ネットワーク上で少なくとも得点順位と顧客IDを公開する。そして、得点の受け付けは大会の締め切り日時までに続けられ、集計した得点情報に基づいて随時更新された得点順位の情報をネットワーク300を通じて一般に公開される。

【0088】成績管理装置140は、大会の締め切りの時点でもっとも高い得点を獲得した一または複数の参加者を決め、それぞれの参加者の得点順位に応じて、予め定めた方法で、参加者の人数に比例した賞金または賞品を決め、大会の優勝者に贈呈する。

【0089】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のサービス提供システム及びその提供方法によれば、サービス提供者がネットワークを用いて、所定の方式でサービスを提供する、例えば、ネットワーク上で仮想のゲーム大会を開催する。当該大会の参加希望者がネットワークを介して参加を申し込み、取得したシナリオでプレーをし、その得点で順位を競い合うことで、賞品または賞金を獲得できる。これによって、消費者がサービスの提供を積極的に受ける購買意欲を促進することができる。また、大会の開催と同時に新規のシナリオを提供することにより、消費者はそれぞれほぼ同一の環境でゲームをプレーし、得点を競い合うことができ、消費者に公平な競争の場を与えることができる。さらに、サービス提供者がこうしたビジネス活動を通じて、例えば、ゲームソフトを発売した後にさらにゲームソフトに付加価値を付けることができ、サービス提供者の利益の向上を実現でき、その結果サービス内容をますます充実でき、ゲームソフトをはじめ、より魅力的な情報サービスを多くの利用者に提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るシステム提供システムの一実施形態を示す回路図である。

【図2】顧客情報データベースの構成を示す図である。

【図3】成績情報データベースの構成を示す図である。

【図4】シナリオデータベースの構成を示す図である。

【図5】本実施形態のサービス提供システムの動作を示す概念図である。

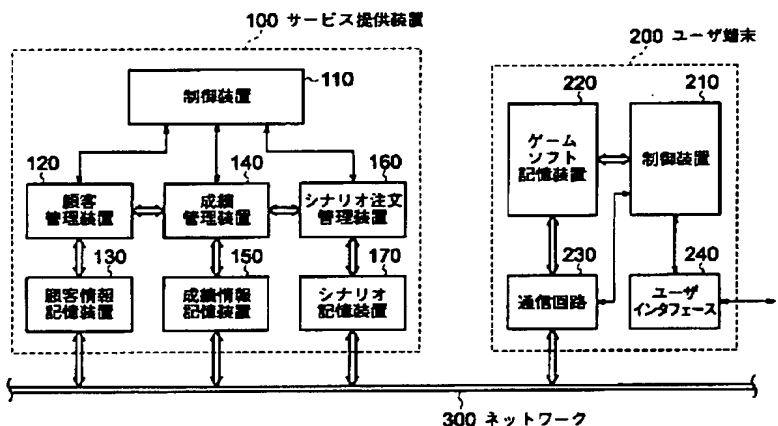
【図6】本実施形態のサービス提供システムにおいて、サービス提供時の処理の流れを時間順に示す図である。

【符号の説明】

100…サービス提供装置、
110…制御装置、
120…顧客管理装置、
130…顧客情報記憶装置、
140…成績管理装置、

150…成績情報記憶装置、
160…シナリオ注文管理装置、
170…シナリオ記憶装置、
200…ユーザ端末、
210…制御装置、
220…ゲームソフト記憶装置、
230…通信回路、
240…ユーザインターフェース、
300…ネットワーク。

【図1】



【図2】

顧客データベース

顧客ID	パスワード	顧客氏名	顧客住所	顧客氏名	銀行口座番号	クレジットカード番号
0001	XXXXXX	A太郎	XX市X区 XX町...	03-1234-XXXX	ABCDXXXX	1234XXXX
0005	XXXXXX	B花子	XX市X区 XX町...	03-4321-XXXX	EFGHYYYY	2345XXXX
0038	XXXXXX	C二郎	XX区X区 XX町...	03-5678-XXXX	MNPQZZZZ	3456XXXX

【図4】

シナリオデータベース

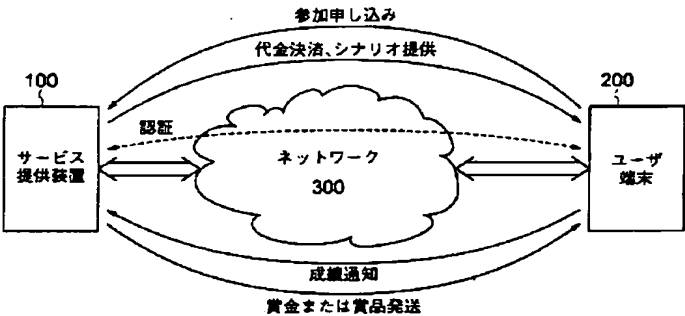
シナリオID	シナリオ名称	購買人数	販売開始日時
1	みんなのゴルフ トーナメントコースA	12,000	5月15日
2	みんなのゴルフ トーナメントコースD	5,000	6月1日
2	みんなのゴルフ トーナメントコースC	33,000	6月15日

【図3】

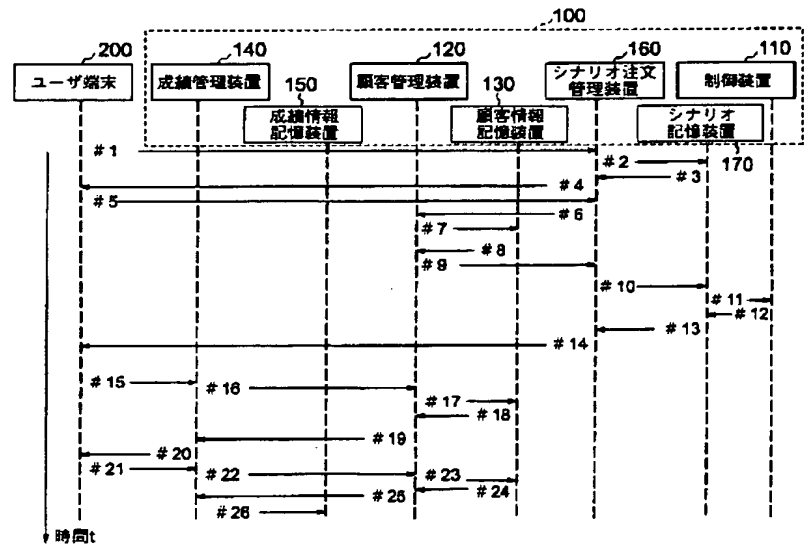
成績データベース

順位	参加大会	参加者 顧客ID	大会開催期間	スコア	参加人数
1	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0001	8/10 10am~19pm	73	14,500
2	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0150	8/10 10am~19pm	74	14,500
2	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0090	8/10 10am~19pm	74	14,500

【図5】



【図6】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ターム(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BB00 BB01 BB05
BD00 BD03 BD04 BD07 CB00
CB01 CB08 CC02
5B049 BB61 CC05 CC08 CC36 EE02
EE03 EE23 EE28 GG04 GG07
GG08 GG10
5B055 BB20 CB09 CB10 EE02 EE03
EE17 EE21 EE27 HA04 JJ05
KK01
9A001 CC02 DD13 JJ27 JJ76 LL03

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2001-297200,A (P2001-297200A)
(43) [Date of Publication] October 26, Heisei 13 (2001. 10.26)
(54) [Title of the Invention] A service provision system and its service provision method.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
G06F 17/60 302
ZEC
324
402
414
A63F 13/12
[FI]
G06F 17/60 302 C
ZEC
324
402
414
A63F 13/12 C
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 39.
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 14.
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-117202 (P2000-117202)
(22) [Filing Date] April 13, Heisei 12 (2000. 4.13)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000002185.
[Name] Sony Corp.
[Address] 6-7-35, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo.
(72) [Inventor(s)]

[Name] Takahashi Kuniaki.

[Address] 6-7-35, Kitashinagawa, Shinagawa-ku, Tokyo Inside of Sony Corp.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100094053.

[Patent Attorney]

[Name] Sato Takahisa.

[Theme code (reference)]

2C001.

Five B049.

Five B055.

Nine A001.

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA17 BB00 BB01 BB05 BD00 BD03 BD04 BD07 CB00 CB01 CB08 CC02.

5B049 BB61 CC05 CC08 CC36 EE02 EE03 EE23 EE28 GG04 GG07 GG08 GG10.

5B055 BB20 CB09 CB10 EE02 EE03 EE17 EE21 EE27 HA04 JJ05 KK01.

9A001 CC02 DD13 JJ27 JJ76 LL03.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary.

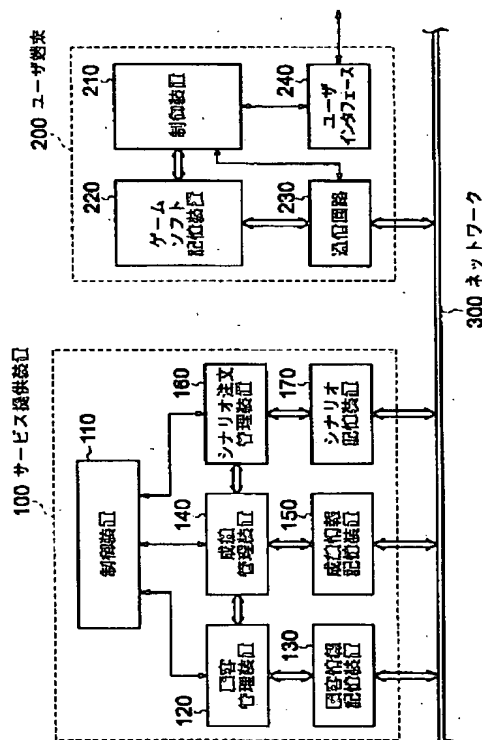
(57) [Abstract]

[Technical problem] A consumer's attractiveness to consumers is promoted, the opportunity of commercial-scene expansion is given to a service provider, fullness of the contents of service and an improvement of service environment can be realized, and the service provision system which raises the profit of a service provider, and its method are realized.

[Means for Solution] The user who wants to receive offer of service proposes to service provision equipment 100 through a network 300 using a user terminal 200, and an order of a user is received with scenario order management equipment 160

to a service provision side, for example, a user is checked for a user's customer information, and the scenario data of hope are transmitted to a user. A user decodes the scenario software enciphered in predetermined time using the received scenario data, plays a game in the scenario concerned, transmits the score to results management equipment 140, totals each user's score with results management equipment 140, and gives the user of the high order of score ranking the bonus according to the number of participants.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The service provision system which is characterized by providing the following and which provides two or more users with predetermined service through a network. The order management tool which transmits the service information for receiving the order from the user who wants to receive offer of the above-mentioned service, checking a user based on the identification information inputted from the user, and providing the checked user with the above-mentioned service. The user terminal notified to a service provision side in information as a result of connect with the above-mentioned network, place an order for receiving offer of the above-mentioned service in the above-mentioned order management tool, receiving the above-mentioned service information from the above-mentioned order management tool, enjoying offer of service based on the received service information concerned and following to it. A total means to total the above-mentioned result information which received information as a result of following on offer of the above-mentioned service from the above-mentioned user terminal, and was received from two or more users.

[Claim 2] The service provision system according to claim 1 which rearranges ranking to two or more users in accordance with predetermined criteria, and gives a bonus using a predetermined method to the user of a high order based on the above-mentioned result information totaled by the above-mentioned total means.

[Claim 3] The above-mentioned total means is a service provision system according to claim 2 transmitted to the user who wishes for the information which shows the result of rearrangement of the above-mentioned ranking.

[Claim 4] The service provision system according to claim 1 which records the identification information of the above-mentioned service user, and has a user specification means to specify a user, based on the recorded user identification information.

[Claim 5] The above-mentioned user specification means is a service provision system including a user identification information record means to record the above-mentioned user identification information according to claim 4.

[Claim 6] The above-mentioned order management tool is a service provision system including a contents information record means of service to record the contents information of service which shows the contents of the service currently offered by the service provider according to claim 1.

[Claim 7] The above-mentioned order management tool is a service provision system according to claim 6 as which service to transmit the above-mentioned contents information of service to the user who wants to receive offer of the above-mentioned service, and use for the above-mentioned user is made to choose.

[Claim 8] The service provision system which is characterized by providing the

following and which provides a user with a scenario through a network. The order management tool which receives the order from the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario, checks a user based on the identification information inputted from the above-mentioned user, and provides the checked user with the scenario data based on the above-mentioned scenario. The user terminal which connects with the above-mentioned network, places an order with the above-mentioned order management tool in the above-mentioned scenario, receives the above-mentioned scenario data from the above-mentioned order management tool, plays a game based on the received scenario data concerned, and notifies the score information on a play to a service provision side. A total means to total the above-mentioned score information which received the score information on the above-mentioned play from the above-mentioned user terminal, and was received from two or more users.

[Claim 9] The service provision system according to claim 8 by which ranking is rearranged to two or more users in the order of rise and fall, and a score gives a bonus using a predetermined method to the user of a high order based on the above-mentioned score information totaled by the above-mentioned total means.

[Claim 10] The above-mentioned total means is a service provision system according to claim 9 which determines the bonus which a score gives to the user of a high order according to the number of the users who transmitted the above-mentioned score information.

[Claim 11] The above-mentioned total means is a service provision system according to claim 9 open to the user who wishes for the information which shows the result of rearrangement of the above-mentioned score ranking.

[Claim 12] The above-mentioned total means is a service provision system according to claim 8 which terminates reception of the above-mentioned score information in time set beforehand.

[Claim 13] The service provision system according to claim 8 which records the identification information of the above-mentioned service user, and has a user specification means to specify a user, based on the recorded user identification information.

[Claim 14] The above-mentioned user specification means is a service provision system including a user identification information record means to record the above-mentioned user identification information according to claim 13.

[Claim 15] The service provision system according to claim 14 by which the identification number which specifies each user at least, and the personal identification number related with each identification number are recorded on the above-mentioned user identification information record means.

[Claim 16] The above-mentioned order management tool is a service provision system according to claim 15 which has a collating means to check a user using the personal identification number contained in the above-mentioned identification information inputted by the user who wants to receive offer of a scenario, and the

personal identification number currently recorded by the above-mentioned user identification information record means.

[Claim 17] The above-mentioned order management tool is a service provision system including a scenario information record means to record the list information on the scenario currently offered by the service provider according to claim 8.

[Claim 18] The above-mentioned order management tool is a service provision system according to claim 17 as which the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario is made to choose a scenario to transmit the above-mentioned scenario list information and use for the above-mentioned user.

[Claim 19] The above-mentioned order management tool is a service provision system according to claim 8 which has the payment system which settles price of a scenario to the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario.

[Claim 20] The above-mentioned order management tool is a service provision system according to claim 19 which transmits the above-mentioned scenario data to the user who finished settlement of price by the above-mentioned scenario payment system.

[Claim 21] The above-mentioned scenario data are a service provision system according to claim 8 which is data containing the decryption key which is memorized by the above-mentioned user terminal and decodes the scenario software enciphered.

[Claim 22] The service provision system according to claim 21 by which time [to specify the time of the above-mentioned decryption] specification information is included in the above-mentioned scenario data.

[Claim 23] The above-mentioned user terminal is a service provision system according to claim 22 which decodes the scenario software by which used the above-mentioned cryptographic key for the time specified using the above-mentioned time specification information included in the above-mentioned scenario data, and encryption was carried out [above-mentioned].

[Claim 24] The service provision method characterized by providing the following that a service provision server provides two or more users with predetermined service through a network. The above-mentioned service provision server is a step which transmits the service information for attesting among the users who wish enjoyment of the above-mentioned service, and providing the attested user with the above-mentioned service. The step which receives information from the user who enjoyed offer of the service based on the above-mentioned service information as a result of following on the above-mentioned service. The step which receives two or more above-mentioned result information, and carries out total processing.

[Claim 25] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 24 of rearranging ranking to two or more users in accordance with predetermined criteria, and giving a bonus using a predetermined method to the user of a high order, based on the totaled above-mentioned result information.

[Claim 26] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 25 transmitted to the user who wishes for the result of the above-mentioned ranking rearrangement.

[Claim 27] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 24 of recording the identification information of the above-mentioned service user, and specifying a user based on the recorded user identification information.

[Claim 28] The service provision method characterized by providing the following that a service provision server provides two or more users with a scenario through a network. The above-mentioned service provision server is a step which attests among the users who wish offer of the above-mentioned scenario, and provides the attested user with the scenario data based on the above-mentioned scenario. The step which receives the score information of the above-mentioned user who played the game based on the above-mentioned scenario data. The step which receives two or more above-mentioned score information, and carries out total processing.

[Claim 29] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 28 that rearrange ranking to two or more users in the order of rise and fall, and a score gives a bonus using a predetermined method to the user of a high order, based on the totaled above-mentioned score information.

[Claim 30] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 29 of determining the bonus which a score gives to the user of a high order, according to the number of the users who transmitted the above-mentioned score information.

[Claim 31] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 29 opened to the user who wishes for the information which shows the result of rearrangement of the above-mentioned score ranking.

[Claim 32] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 28 of terminating reception of the above-mentioned score information in time set beforehand.

[Claim 33] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 28 of recording the identification information of the above-mentioned service user, and specifying a user based on the recorded user identification information.

[Claim 34] The service provision method according to claim 33 by which the personal identification number matched with a user's identification number and identification number concerned at least is contained as the above-mentioned identification information.

[Claim 35] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 34 of collating the personal identification number inputted by the user who wants to receive offer of a scenario, and the personal identification number by which record is carried out [above-mentioned], and checking a user.

[Claim 36] The above-mentioned service provision server is the service provision

method according to claim 35 of providing with scenario data the user by whom the check was done [above-mentioned].

[Claim 37] The above-mentioned service provision server is the service provision method according to claim 28 as which the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario is made to choose a scenario to transmit scenario list information and use for the above-mentioned user.

[Claim 38] The user who wishes offer of the above-mentioned scenario is the service provision method according to claim 37 of decoding the scenario software enciphered, using the received above-mentioned scenario data.

[Claim 39] The user who wishes offer of the above-mentioned scenario is the service provision method according to claim 37 of decoding the scenario software enciphered at the time specified by the hour entry contained in the scenario data concerned, using the received above-mentioned scenario data.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] Using communication networks, such as a telephone network, a cellular-phone network, and the Internet, the provider of service offers the scenario of a game etc. to many users, and this invention relates to the service provision system by which many users organize the game convention on the network which can participate simultaneously, and its service provision method.

[0002]

[Description of the Prior Art] The user of the terminal of a network connects with the terminal of other terminal users through a network using a terminal, and the game software which performs a waging-war game on other users and real time is offered by the game manufacture contractor. however, such a waging-war game of

real time -- a network -- minding -- the play information of the participant in a waging-war game -- alternation -- and real time -- the other party -- it is necessary to transmit -- the connection conditions of the narrow-band of the present network -- maintenance of an infrastructure -- yet -- enough -- **** -- it cannot say

[0003] Then, in the infrastructure of the present network, each user is able for each user (user) to advance a play by each one using the same game software, and to vie in the score (results) of a game. After distributing the same game software as many users by the game software distributed through the network as an example, or other media, for example, CD-ROM in which game software was written Each user plays by each one and each user minds a network for his own score. For example, it is possible to transmit to the server prepared by the provider of a game, and for a game provider to total the score of each user who received on the server, and to provide a champion with predetermined service according to the ranking of a score.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] By the way, for this reason, in almost all cases, as for the score competition by the user of a large number mentioned above, it is fair to oppose each participant under almost certain conditions, and the place which performs a waging-war game by the game provider, for example, the manufacture company of game software, is offered, and many participants play on that spot and vie in a score now. In this case, the user who wants to participate in a game has to play by going to the place purposely prepared by the provider side, and has inconvenient [that it cannot participate freely]. Although the impact of advertising can be acquired because the provider side of a game holds such a game convention, when cost starts holding itself and recovery of investment cannot be expected on the other hand, it cannot hold easily.

[0005] Moreover, it has communication facility, the game machine machine which connects with a network and can communicate between other users or a predetermined server computer is developed, and, generally it is marketed in recent years. However, the actual condition has not established yet the service which there is no correspondence procedure which gives profits to both feeder [of a game] and user side, needs to advance maintenance of an infrastructure etc. further for transmitting the contents information which intervened the network, for example, game software, a movie, or music information in the present condition, and a general consumer can use freely.

[0006] this invention is made in view of this situation. the purpose Many users who received offer of a predetermined scenario from the game provider through the network compete in a game for a score in the almost same conditions. By totaling each user's score to the server prepared by the game provider, and giving a champion a predetermined bonus according to a participant's score ranking The spread of game software is aimed at and it is in realizing the service provision system which produces the profits of **** to a game provider, and its offer method.

[0007]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, the service provision system of the 1st viewpoint of this invention It is the service provision system which provides two or more users with predetermined service through a network. The order management tool which transmits the service information for receiving the order from the user who wants to receive offer of the above-mentioned service, checking a user based on the identification information inputted from the user, and providing the checked user with the above-mentioned service, Connect with the above-mentioned network and an order is placed for receiving offer of the above-mentioned service in the above-mentioned order management tool. The user terminal which notifies information to a service provision side as a result of receiving the above-mentioned service information from the above-mentioned order management tool, enjoying offer of service based on the received service information concerned and following on it, It has a total means to total the above-mentioned result information which received information as a result of following on offer of the above-mentioned service from the above-mentioned user terminal, and was received from two or more users.

[0008] Moreover, the service provision system of the 2nd viewpoint of this invention It is the service provision system which provides a user with a scenario through a network. The order management tool which receives the order from the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario, checks a user based on the identification information inputted from the above-mentioned user, and provides the checked user with the scenario data based on the above-mentioned scenario, Connect with the above-mentioned network and an order with the above-mentioned order management tool is placed in the above-mentioned scenario. The user terminal which receives the above-mentioned scenario data from the above-mentioned order management tool, plays a game based on the received scenario data concerned, and notifies the score information on a play to a service provision side, It has a total means to total the above-mentioned score information which received the score information on the above-mentioned play from the above-mentioned user terminal, and was received from two or more users.

[0009] Moreover, in this invention, suitably, based on the above-mentioned score information totaled by the above-mentioned total means, ranking is rearranged to two or more users in the order of rise and fall, and a score gives a bonus using a predetermined method to the user of a high order.

[0010] Moreover, in this invention, the above-mentioned total means is suitably opened to the user who wishes for the information which shows the result of rearrangement of the above-mentioned score ranking.

[0011] Moreover, by this invention, the above-mentioned total means terminates reception of the above-mentioned score information in time set beforehand suitably.

[0012] Moreover, in this invention, suitably, the identification information of the above-mentioned service user is recorded, based on the recorded user identification

information, it has a user specification means to specify a user, and the above-mentioned user specification means includes a user identification information record means to record the above-mentioned user identification information. Furthermore, the identification number which specifies each user at least, and the personal identification number related with each identification number are recorded on the above-mentioned user identification information record means.

[0013] Moreover, in this invention, the above-mentioned order management tool has suitably a collating means to check a user, using the personal identification number contained in the above-mentioned identification information inputted by the user who wants to receive offer of a scenario, and the personal identification number currently recorded by the above-mentioned user identification information record means.

[0014] Moreover, in this invention, the above-mentioned order management tool includes suitably a scenario information record means to record the list information on the scenario currently offered by the service provider. The above-mentioned order management tool transmits the above-mentioned scenario list information to the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario, and makes him choose a scenario to use for the above-mentioned user.

[0015] Moreover, in this invention, the above-mentioned order management tool has suitably the payment system which settles price of a scenario to the user who wants to receive offer of the above-mentioned scenario.

[0016] Moreover, in this invention, the above-mentioned order management tool transmits the above-mentioned scenario data to the user whom settlement of price finished by the above-mentioned scenario payment system suitably. The decryption key which is memorized by the above-mentioned user terminal and decodes the scenario software enciphered is contained in the scenario data concerned. Furthermore, time [to specify the time of the above-mentioned decryption] specification information is included in the scenario data concerned.

[0017] Moreover, in this invention, the above-mentioned user terminal decodes suitably the scenario software by which used the above-mentioned cryptographic key for the time specified using the above-mentioned time specification information included in the above-mentioned scenario data, and encryption was carried out [above-mentioned].

[0018] As for the service provision method of the 1st viewpoint of this invention, a service provision server minds a network. It is the service provision method of providing two or more users with predetermined service. the above-mentioned service provision server The step which transmits the service information for attesting among the users who wish enjoyment of the above-mentioned service, and providing the attested user with the above-mentioned service, It has the step which receives information from the user who enjoyed offer of the service based on the above-mentioned service information as a result of following on the above-mentioned service, and the step which receives two or more above-mentioned result

information, and carries out total processing.

[0019] Furthermore, the service provision method of the 2nd viewpoint of this invention It is the service provision method that a service provision server provides two or more users with a scenario through a network. the above-mentioned service provision server The step which attests among the users who wish offer of the above-mentioned scenario, and provides the attested user with the scenario data based on the above-mentioned scenario, It has the step which receives the score information from the above-mentioned user who played the game based on the above-mentioned scenario data, and the step which receives two or more above-mentioned score information, and carries out total processing.

[0020]

[Embodiments of the Invention] Drawing 1 is the block diagram showing 1 operation form of the service provision system concerning this invention. This service provision system is constituted like illustration by the service provision equipment 100 and the user terminal 200 which are connected through the network 300. In addition, in drawing 1 , although one user terminal is shown, there are two or more user terminals in an actual system. It is information service equipment which service provision equipment 100 is managed by the vendor of a service provider, for example, a game software manufacturer, a game machine machine manufacturer, game software, or a game machine machine etc., and is managed, and through a network 300, the service provision equipment 100 concerned performs offer of game software and scenario software to each user terminal 200, or receives access from each user terminal, and performs results management of user registration and a game, and also it offers service information required for a predetermined user. In addition, it can connect with a network and one set or two or more computers equipped with the function as a server can constitute service provision equipment 100.

[0021] User terminals 200 are communication / game machine machine equipped with the function as a game machine machine which is owned by the user, performs game software besides a network communication function, and a user is made to play. Using a user terminal 200, a user accesses service provision equipment 100 through a network, and user registration can be performed to service provision equipment 100, or he can acquire required information from service provision equipment 100 to it. Furthermore, when participating in the game convention which the user organized by the service provider, after proposing to participation to service provision equipment 100 using a user terminal 200, and placing an order for the purchase of a scenario and playing in the acquired scenario, the results of a game are notified to service provision equipment 100.

[0022] A network 300 is a communication line which connects a user terminal 200 with service provision equipment 100. In addition, with this operation form, any of the Internet connected through the cellular-phone circuit, the telephone line, or the dedicated line which performs the usual telephone line or usual radio are sufficient

as especially the kind of network, without limiting.

[0023] Hereafter, the composition of service provision equipment 100 and a user terminal 200 is explained, respectively. Service provision equipment 100 is constituted by a control unit 110, customer management equipment 120, the customer information storage device 130, results management equipment 140, the results information storage device 150, scenario order management equipment 160, and the scenario storage 170.

[0024] A control unit 110 controls operation of each component of service provision equipment 100, and operation of the service provision equipment 100 whole.

Customer management equipment 120 manages the information of the customer who receives offer of service, i.e., a user. Customer management equipment 120 receives the registration application from a user through a network 100, gives the user a customer identification number (customer ID), it pays and it acquires the individual humanity news about a user, for example, a password, a user's name, the address, the telephone number, and the information that is the account number, a credit card number, etc., is based on these personal information, and creates or updates a customer database. The customer information storage device 130 memorizes the customer database built by customer management equipment 120, and renewal of customer information and ***** perform ***** etc. according to control of user information management equipment 120.

[0025] Drawing 2 shows an example of the customer database generated by customer management equipment 120 as customer information. Like illustration, information, such as Customer ID, a password, a customer name, the customer address, the customer telephone number, a bank account number, and a credit card number, is included in customer information at least. Customers ID are identifiers given for every customer so that a customer can be discriminated, respectively, such as a number and a sign. A password is the personal identification number related with Customer ID in order to attest that it is him, when there is access from a customer. Usually, the password is memorized as an enciphered sign sequence for security maintenance. A customer name is Customer's ID owner's name. The customer address is Customer's ID owner's address, and when a customer places an order for a scenario or other services, it is the address registered as the address for delivery. The customer telephone number is Customer's ID owner's telephone number. A bank account number is a bank account number for Customer's ID owner settling the participating expense of a game convention, the purchase price of a scenario, etc. A credit card number is a credit card number for the owner of a customer identification number settling the participating expense of a game convention, the purchase price of a scenario, etc. In addition, about how to pay price, when, placing an order for a scenario for example, when performing the participating application of a game convention or, it can specify by the customer.

[0026] Results management equipment 140 manages the results of the play sent by each user. For example, when a game convention is held, according to an application

of a user, a predetermined scenario is sent to each user. And the user who received the scenario plays based on a scenario by the user terminal 200, and tells service provision equipment 100 about the results of a play via a network 300. In service provision equipment 100, when the notice of results is received from a user, results management equipment 140 receives and records a user's results. And when the notice of results is received from many users, the number of the users who did total processing of these and gave the results notice is computed, and a ranking array is further performed according to each user's results. The results database in which results information was summarized by total processing is created.

[0027] The results information storage device 150 saves the results database created with results management equipment 140, and updates this database according to control of results management equipment 140 further. Moreover, when access from a user is received in all users, such as score ranking, about the information by which general public presentation was carried out, the information is transmitted to a user.

[0028] Drawing 3 shows an example of the results information database generated by results management equipment 140 as results information. Like illustration, information, such as Participant ID, a convention name, a convention holding period, a participant's results, and the participating number, is included in results information at least. Participants ID are identifiers given for every participant so that a participant can be discriminated, such as a number and a sign. A convention name is the information showing the name of a convention with which Participant's ID owner has participated. Convention holding periods are hour entries, such as time which the convention in which Participant's ID owner participates is holding actually. Participant results are the information as which Participant's ID owner participated in the convention, and expressed the score of a play. In addition, participant results are created through a network 300 based on the information transmitted to results management equipment 140, after Participant's ID owner plays using the scenario which came to hand from service provision equipment 100. The participating number is information which shows the participating number of the convention in which Participant's ID owner participated.

[0029] Scenario order management equipment 160 manages the order of the scenario from a user. For example, when a game convention is held, the user who wants to participate in a convention applies for participation to service provision equipment 100 through a network 300 using each user terminal 200. Service provision equipment 100 accepts the application from a user, and manages offer of the scenario to a user.

[0030] Moreover, scenario order management equipment 160 can access customer management equipment 120 and the customer information storage device 130, and can read customer information. For this reason, it is possible in the case of the user already registered by customer management equipment 120, for the bank account number for settling the information about a user, for example, the participating

expense of a convention, and the purchase price of a scenario, a credit card number, etc. to be able to pay, to be able to take out information from the customer information storage device 130, and to, perform promptly settlement of convention participating expense and a scenario purchase price for example, according to it, when the order of a scenario is received from a user.

[0031] Furthermore, scenario order management equipment 160 can access results management equipment 140. For example, when the purchase of a scenario is determined in response to the order of a scenario from a user, settlement of price is performed, when the game convention is held, or the settlement-of-accounts method is decided, scenario order management equipment 160 tells results management equipment 140 about this information. In response, results management equipment 160 updates the counted value of the number of participants. By this, results management equipment 160 transmits this information to a user according to access from a user, when the number of the participants in a game convention can always be grasped and it generally exhibits the number of participants. In addition, the prize awarded to the champion of a game is decided according to the number of participants of a game.

[0032] The scenario storage 170 memorizes scenario information, scenario data, or the scenario softness itself. Here, scenario information is information including the time of the scenario identification number (scenario ID) for discriminating each scenario, the number of proposers of scenario purchase, and a scenario selling opening day etc., when two or more scenarios are exhibited. Scenario data are the decryption key information for, for example, decoding the enciphered scenario. It is saved by the scenario storage 170, and these information reads these information, when scenario order management equipment 160 is required. Furthermore, scenario order management equipment 160 can delete, add or update scenario information, scenario data, etc. which are memorized by the scenario storage 170.

[0033] As scenario information, drawing 4 is generated by a control unit 110 or scenario order management equipment 160, and shows an example of the scenario database stored in the scenario storage 170. Like illustration, the information at the time of Scenario ID, a scenario name, the number of purchase proposers, and a distribution opening day etc. is included in scenario information at least. Scenarios ID are identifiers given for every scenario, such as a number and a sign, so that the scenario offered by service provision equipment 100 can be discriminated, respectively. The number of purchase proposers is information which shows the number which applied for the purchase of the scenario shown by Scenario ID. Distribution indication time is information which shows time to start distribution of the scenario shown by Scenario ID.

[0034] At the scenario storage 170, scenario data are also saved besides the scenario information shown in drawing 4. In addition, scenario data are data for providing a user with a new scenario, for example, are the decryption key data for decoding the enciphered scenario which it is distributed in advance simultaneously

with game software, and the user possesses, or an identifier number for decryption. Moreover, when a participating candidate distributes a scenario by the method which downloads a symbol through a network 300, for example, the scenario softness itself is saved as scenario data at the scenario storage 170. In this case, after scenario order management equipment 160 receives access from a purchase candidate and decides settlement of a purchase price, scenario transfer directions are carried out to the scenario storage 170, and, in response, the scenario storage 170 transmits the scenario software memorized to a purchase candidate through a network 300 in the form of a data file.

[0035] A candidate is provided with each scenario shown in the scenario database by service provision equipment 100. Hereafter, the offer method of a scenario is explained. Offer of the scenario to a user is realizable by various methods. These methods are large, it divides and there are two kinds, the method of distributing in advance and the download method by the user. When distributing in advance, and a user purchases game software, the scenario software for game conventions is purchased together with other software. For example, when game software is distributed by CD-ROM, the scenario only for game conventions is written in into CD-ROM. However, this scenario is set as the state where it was enciphered that a user cannot read or access was forbidden. Only when the user who participates in a game convention carries out a participating application to service provision equipment 100 and receives a decryption key, decode **** or an access prohibition state can be canceled for the scenario.

[0036] On the other hand, in the download method of the scenario software by the user, after a participating candidate accesses service provision equipment 100 and applies for participation to scenario order management equipment 160 through a network, the scenario softness itself memorized by scenario storage 170 is downloaded in the form of a data file, and it combines with the game software which already came to hand, and plays in a new scenario.

[0037] in addition, the above -- in order to provide all convention participants with the place of a fair competition, it is necessary by any case to control the beginning-of-using time of a scenario For this reason, when [for example,] the scenario enciphered with game software in advance is distributed, When a participant proposes to the scenario order management equipment 160 of service provision equipment 100, it combines at the time which the convention started. with scenario order management equipment 160 The user who transmitted the instructions of which a decryption key or prohibition of access is canceled to the user who proposed by then and, whom settlement of price completed, and received this decodes a scenario, or changes into an accessible state, and plays a game in this scenario.

[0038] Moreover, it is also possible to control game start time using the clock with which the user terminal 200 was equipped. In this case, by the time it carries out a game start, a participating candidate will access service provision equipment 100,

respectively, and it proposes to participation to scenario order management equipment 160, and a decryption key etc. comes to hand. Time is managed by the clock built in the user terminal 200, in accordance with the start time which the decryption key which came to hand in accordance with the specified convention start time operated, and the scenario was decoded, or was specified, a scenario is set as an accessible state and a user is provided with it.

[0039] When a convention participant accesses service provision equipment 100 and downloads scenario software to each one of user terminals 200, in accordance with the start time of a convention, it is set up so that the scenario order management equipment 160 of service provision equipment 100 may receive access from a user terminal 200. For this reason, a participating candidate uses each one of user terminals 200 after a start time, service provision equipment 100 is accessed through a network 300, a participating application is carried out, and the scenario of hope is downloaded. In addition, receiving access in the start time of a convention from many user terminals in this case is expected, and it is necessary to take a certain cure as access of a large number which scenario order management equipment 160 concentrated can be coped with.

[0040] In the above, each portion of service provision equipment 100 was explained. As mentioned above, the game convention of imagination can be held on a network with service provision equipment 100. Service provision equipment 100 prepares the scenario only for game conventions beforehand, and distributes it to the participating candidate of a game convention. If the participating candidate of a convention, i.e., the user who owns the user terminal 200, accesses service provision equipment 100, he proposes to participation through a network 300 and predetermined participating costs or a predetermined scenario purchase price is paid by the predetermined settlement-of-accounts method, he will receive the information about a scenario, or the scenario data itself from the scenario storage 170 of service provision equipment 100. In accordance with the time of the date of a convention, the scenario which came to hand will be in an accessible state, and each user plays a game in the scenario for conventions using a user terminal 200, and tells service provision equipment 100 about the score (results) through a network 300. Service provision equipment 100 totals each user's results inputted from the user terminal 200, and awards a predetermined prize or a predetermined prize to a champion according to the ranking of results.

[0041] Next, the composition of each portion of a user terminal 200 is explained. As shown in drawing 1, the user terminal 200 is constituted by a control unit 210, the game software storage 220, the communication circuit 230, and the user interface 240.

[0042] A control unit 210 controls the function of each component of a user terminal 200. In addition, the control unit 210 is equipped with highly efficient CPU (Central Processing Unit : central processing unit) or highly efficient DSP (Digital Signal Processor: digital-signal-processing equipment), for example, and provides the

owner of a user terminal 200 with the place of a play by performing the game software read from the game software storage 220 besides control of each portion of a user terminal.

[0043] The game software storage 220 reads the game software memorized by the predetermined medium, and provides a control unit 210 with it. In addition, the data file which the storage of game software becomes from a large capacity data carrier, and becomes from game software, a scenario, etc. is stored. The game software and scenario which are stored in the storage are read and reproduced by the reading circuit of exclusive use. And the generated data are outputted to a control unit 210, and game software is performed by the control unit 210.

[0044] A communication circuit 230 performs communication with a user terminal 200, other network terminals, and a network server computer via a network 300. For example, when a user accesses service provision equipment 100 using a user terminal 200, a communication circuit 230 transmits predetermined access information to service provision equipment 100 according to directions of a user, receives the information from service provision equipment 100, and provides a control unit 210 etc. with it.

[0045] After a user purchases a user terminal 200, through a network 300, service provision equipment 100 is accessed and user registration is performed. By user registration, how, for example, a bank account number, to pay the participating expense in the case of participating in a user's personal information, for example, a customer name, the address, the telephone number, and a game convention or a scenario purchase price, a credit card number, etc. are transmitted to service provision equipment 100 via a network using a user terminal 200. In this case, a user terminal 200 provides service provision equipment 100 with the user personal information mentioned above using a communication circuit 230. Moreover, when a user participates in a game convention, using a user terminal 200, it proposes to participation to service provision equipment 100, the settlement-of-accounts method of price is specified, and the scenario information or scenario softness itself comes to hand from the scenario storage 170 of service provision equipment 100.

[0046] A user interface 240 transmits the information between a user terminal 200 and its user. The user interface 240 is equipped with output units, such as a loudspeaker which offers input units, such as a mouse and an input pen, the display which displays image information on a user further, and speech information other than the keyboard of exclusive use. In addition, the display and loudspeaker which can use the input unit used in order that the input unit of a user interface 240 may play a game, for example, a joy stick, the input pad of exclusive use, etc., and show a user information can be used with the display which displays the picture signal and sound signal of a game, and a loudspeaker in common.

[0047] Using the user terminal 200 mentioned above, a user can enjoy a game and can also communicate with other user terminals or a server computer through a network 300. When the game convention of imagination on a network is especially

held by service provision equipment 100, a user can propose to participation to service provision equipment 100 using a user terminal 200, can settle participating expense and the purchase price of a scenario, and can receive the scenario for conventions. And in accordance with the time of convention holding, a game is played in the scenario which came to hand from game software and service provision equipment 100, and service provision equipment 100 is told about the results through a network 300. And through a network 300, the results management equipment 140 of service provision equipment 100 can be accessed, and the ranking of its results can be checked.

[0048] When the service provision equipment 100 explained above and a user terminal 200, and the service provision system equipped with the network 300 which connects these further are built, the virtual game convention on a network can be held, and through such business activity, a game software manufacturer and a game machine manufacturer can provide more users with attractive play environment, can realize expansion of a commercial scene, and can gain more operating profit.

[0049] In addition, in the service provision system shown in drawing 1, although it is indicated that scenario order management equipment 160 and the scenario storage 170 are connected to customer management equipment 120, the customer information storage device 130 and results management equipment 140, the results information storage device 150, and a pan at the serial, respectively, as a service provision system of this operation form, each component of a system may be connected in parallel to the network 300, respectively. moreover, customer management equipment 120, the customer information storage device 130 and results management equipment 140, and the results information storage device 150 -- further -- scenario order management equipment 160 and the scenario storage 170 -- respectively -- or you may realize on the same computer altogether

[0050] Next, the flow of processing in the case of offering service using the service provision system of this invention is explained. Drawing 5 is the conceptual diagram, showing the flow of the processing performed between a service provider side and a user side when [of service provision] a virtual game convention is held for example, on a network as a formula on the other hand.

[0051] By the service provider side, when sponsoring the game convention of imagination on a network, the notice of convention holding is performed to each user through a network 300 or other media. If the user who received this notice expects participation of a convention, for example using a user terminal 200, service provision equipment 100 will be accessed through a network 300, and it will propose to participation.

[0052] In the case of the already registered user, service provision equipment 100 performs an user validation by collating with the password which discriminate a user, and a user is made to input a password further, and is memorized by the customer ID at the customer information database, when access from a user is received. In

addition, when access is received from a non-registered user, first, service provision equipment 100 performs registration procedure, gives a user Customer ID, makes a user input a password, creates newly the customer information which a user's name, the address, the telephone number, convention participating expense, and the scenario purchase price paid further, and summarized a bank account number or a credit card number of business etc., and memorizes it in a database.

[0053] A user is provided with a scenario after making a user check the settlement-of-accounts method of price, such as participating expense and purchase expense of a scenario, after performing registration of an user validation or a first time user, and deciding settlement of price. In addition, about the offer method of a scenario, as already explained, when the scenario enciphered in advance is distributed, scenario data are transmitted to a user. In addition, this scenario data is data including the instruction for canceling the access prohibition state of the scenario set as the cryptographic key and access prohibition state for, for example, decoding the enciphered scenario etc. Moreover, when scenario software is not distributed in advance, a user download method performs distribution of a scenario. In this case, the scenario softness itself is transmitted by the user as a data file from service provision equipment 100.

[0054] Using game software and the scenario which came to hand, the user who received the scenario from service provision equipment 100 plays a game, and tells service provision equipment 100 about the score through a network 300. In addition, the scenario which the user received from service provision equipment 100 is set as an accessible state in accordance with the time of convention holding beforehand specified by the sponsor side of a convention. For example, by the clock built in the user terminal 200 according to the time-control information included in the scenario data which came to hand, when it reaches at the specified time, decryption software is started, the scenario enciphered using the decryption key which came to hand as scenario data is decoded, and it is provided for a user. Or according to the release instruction of an access prohibition state, the access prohibition state of a scenario is canceled and access of a scenario is permitted to a user. It is possible for all convention participants to be able to make the almost same time start a game play, and to make it vie in many participants impartially with such time control.

[0055] A user transmits the score acquired by the play to service provision equipment 100 through a network 300 during the convention holding. In service provision equipment 100, when the notice of the game score from a user is received, with results management equipment 140, Participant ID etc. performs a user identification, and the results information database total of the results of the user concerned is carried out, and it memorizes to the results information storage device 150. In addition, through a network 300, the user who the results information concerned is opened [user] to a general user, and wants to check the results ranking of self can access results management equipment 140, and can see the results information totaled by then.

[0056] When the holding time of a convention passes, results management equipment 140 is kept shut for registration of a results notice. And based on the results information which totaled by then, a predetermined prize or a predetermined prize is presented to the user who acquired the results of a high order. The amount of a prize or a prize can be defined by a participant's number. If the victory is won in the convention in which more users participated, by making it the structure from which more prizes are obtained, the volition which participates in a user at a convention will be raised, the impact of advertising will be put on a sponsor side, and the opportunity of commercial-scene expansion will be given.

[0057] Drawing 6 is drawing showing the detail of the information flow in the service provision system of this invention. Hereafter, in the service provision equipment of this invention, the information flow which hits service provision is explained in detail, referring to drawing 6 .

[0058] The game convention of imagination on a network is held by the provider of service, the user of participating hope applies for drawing 6 to it, and it shows the flow of processing about the case where total score ranking by the service provider by playing using the acquired scenario and telling a service provider about the score, and a predetermined prize or a predetermined prize is presented to a champion.

[0059] In addition, in drawing 6 , a customer information database and a scenario database shall already be generated, and shall be recorded on the customer information storage device 130 and the scenario storage 170, respectively. Moreover, it shall already be large to hold a user participation type virtual game convention on a network through a network 300 by the provider of service using other media, and it should be advertized. In connection with this, the game software which has for example, scenario extension by the service provider is sold. The user who owns the user terminal 200 purchases the game software which has the scenario extension, and is in the state where a game can be played in other scenarios, except for the scenario only for game conventions. And by the offer side of service, game software sponsors the game convention of imagination on a network in the predetermined time after a sale day, provide the participant in a game convention with new scenario contents, a participant is made to emulate each other in the bottom of fair conditions, and a score presents a participant's prize or prize according to the number to the champion of a high order.

[0060] As shown in drawing 6 , offer of service is realized through some process between a user side and a provider side. Hereafter, the information flow in each process is explained to a time order.

[0061] Step #1: Using a user terminal 200, the user who expects participation of a convention accesses the scenario order management equipment 160 of service provision equipment 100 through a network 300, and applies for participation.

[0062] Step #2: Symbol order management equipment 160 receives access from a participating candidate, and requires offer for the scenario information memorized by the scenario storage 170.

[0063] Step #3: The scenario storage 170 transmits scenario information to scenario order management equipment 160 in response to the demand of scenario offer from scenario order management equipment 160.

[0064] Step #4: The scenario order management equipment 160 which received scenario information from the scenario storage 170 transmits the convention of a holding schedule during holding, and the list information on the scenario to a user terminal 200.

[0065] Step #5: A user terminal 200 displays the list of the convention by which scenario information is received from scenario order management equipment 160, and it is held now, or holding is planned after this, and its scenario on a display. If the convention and scenario of hope are chosen from the list by which it was indicated by the user, a user terminal 200 will tell Information ID, for example, the customer, and the password for discriminating the information ID about the scenario which the user expected of scenario order management equipment 160, for example, a scenario, and a user through a network 300.

[0066] Step #6: Scenario order management equipment 160 transmits the customer ID transmitted from the user terminal 200 to customer management equipment 120, and asks for offer of the personal information about this user. Here, in the information transmitted to customer management equipment 120 from scenario order management equipment 160, Customer ID and the password for discriminating and checking a customer at least are contained.

[0067] Step #7: Customer management equipment 120 transmits Customer ID to the customer information storage device 130 according to the demand from scenario management equipment 160.

[0068] Step #8: The customer information storage device 130 searches the customer who corresponds based on the customer ID who received, reads the password related with it, and returns it to customer management equipment 120.

[0069] Step #9: Customer management equipment 120 collates a password based on Customer ID, and when the password transmitted from scenario management equipment 160 and the password read from the customer information storage device 130 are in agreement as a result of collating, it tells scenario order management equipment 160 about the result.

[0070] Step #10: When scenario order management equipment 160 receives the notice by which the user was checked from customer management equipment 120, access the scenario storage 170 and search scenario information based on the scenario ID of the order scenario transmitted from the user terminal.

[0071] Step #11: The scenario storage 170 requires the renewal of information of the column to which the scenario database offered if needed corresponds of a control unit 110.

[0072] Step #12: A control unit 110 transmits the directions which update the contents of the predetermined column of a scenario database to the scenario storage 170 according to the demand of updating from the scenario storage 170.

[0073] Step #13: The scenario information storage device 170 transmits the information which updated and updated the predetermined information on a scenario database according to the updating directions from a control unit 110 to scenario order management equipment 160.

[0074] Step #14: Scenario order management equipment 160 will transmit the scenario data related with the scenario ID concerned to a user terminal 200 based on the scenario ID which the user ordered, if the order from a user is materialized. In addition, the cryptographic key for the scenario data transmitted to a user terminal 200 decoding the scenario data which are enciphered by the game software storage purchased by the user and are recorded on it, the hour entry of decryption, etc. are contained.

[0075] Step #15: When a user wants to participate in the game convention held by the service provider, in order to pay convention participating expense, use a user terminal 200, and transmit your Customer ID and password to results management equipment 140 through a network 300. [who wish to participate] [the convention and the its]

[0076] Step #16: For payment of a user's convention participating expense, results management equipment 140 accesses customer management equipment 120, and transmits the customer ID transmitted from the user terminal 200, and a password to customer management equipment 120.

[0077] Step #17: Customer management equipment 120 accesses the customer information storage device 130, and searches a password based on a user's customer ID.

[0078] Step #18: Search the customer information storage device 130 based on the customer ID transmitted from customer management equipment 120, and it reads the corresponding password and returns it to customer management equipment 120.

[0079] Step #19: Customer management equipment 120 performs collating of a password with Customer ID, and when attested, it transmits information [finishing / authentication] to results management equipment 140.

[0080] Step #20: Results management equipment 140 will transmit information [finishing / acceptance of a participating application] to a user terminal 200, if a user pays and participation receives information / finishing / authentication] from customer management equipment 120.

[0081] Step #21: During the convention holding, a user plays using the acquired new scenario and a user terminal 200 records the score automatically. And through a network 300, results management equipment 140 is accessed and the notice of a score is carried out. Here, time, a finish time, etc. of the score of the play currently automatically recorded on a user's Customer ID and user terminal 200 at least and a game start are contained in the information transmitted to results management equipment 140.

[0082] Step #22: Results management equipment 140 transmits the customer ID transmitted to customer management equipment 120 from the user terminal 200,

when the notice of a score is received from a user terminal 200.

[0083] Step #23: Customer management equipment 120 accesses the customer information storage device 130 based on the customer ID transmitted from results management equipment 140.

[0084] Step #24: Based on the customer ID transmitted from customer management equipment 120, search the customer information storage device 130 from a customer information database, it reads the information related with Customer ID, and returns it to customer management equipment 120.

[0085] Step #25: Customer management equipment 120 performs discernment and authentication of a user based on the customer information transmitted from the customer information storage device 130. And when the check of convention participating payment authentication is obtained to customer information, information [finishing / convention participating registration authentication] is transmitted to results management equipment 140.

[0086] Step #26: Based on Scenario ID, game start time, and finish time of a scenario which the score of the user transmitted from the user terminal 200 and the user used, a user's score gains results management equipment 140 using the scenario specified during the convention holding, and it checks whether it is ***** which is a score. If this score is checked, the results information storage device 150 is accessed, the score transmitted to the results information which totaled until now by the user is added, ranking will be rearranged according to a user's score and the updated results database will be further recorded on the results information storage device 150. In addition, Scenario ID, Customer ID, and its score are recorded on the results database at least.

[0087] Based on the score information transmitted by the participant, results management equipment 140 totals the ranking of a score on real time, and exhibits score ranking and Customer ID at least on a network. And generally registration of a score is exhibited through a network 300 in the information on the score ranking updated at any time based on the score information which continued and totaled by the time of the deadline of a convention.

[0088] Results management equipment 140 determines 1 or two or more participants who gained the highest score at the time of the deadline of a convention, according to each participant's score ranking, is the method defined beforehand, determines the prize or prize proportional to a participant's number, and presents it to the champion of a convention.

[0089]

[Effect of the Invention] As explained above, according to the service provision system and its offer method of this invention, using a network, a service provider offers service, for example, holds the game convention of imagination on a network by the predetermined method. A prize or a prize can be gained because the participating candidate of the convention concerned plays in the scenario which applied for and acquired participation through the network and competes in the

score for ranking. The attractiveness to consumers in which a consumer receives offer of service positively by this can be promoted. Moreover, by offering a new scenario simultaneously with holding of a convention, a consumer can play a game in the respectively almost same environment, can vie in a score, and can give a consumer the place of a fair competition. Furthermore, after a service provider puts game software on the market through such business activity, added value can be further attached to game software, improvement in the profits of a service provider can be realized, as a result, it can be substantial increasingly in the contents of service, game software can be begun, and many users can be provided with more attractive information service.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the circuit diagram showing 1 operation gestalt of the system offer system concerning this invention.

[Drawing 2] It is drawing showing the composition of a customer information database.

[Drawing 3] It is drawing showing the composition of a results information database.

[Drawing 4] It is drawing showing the composition of a scenario database.

[Drawing 5] It is the conceptual diagram showing operation of the service provision system of this operation gestalt.

[Drawing 6] In the service provision system of this operation gestalt, it is drawing showing the flow of the processing at the time of service provision in a time order.

[Description of Notations]

- 100 — Service provision equipment,
- 110 — Control unit
- 120 — Customer management equipment,
- 130 — Customer information storage device,

- 140 --- Results management equipment,
- 150 --- Results information storage device,
- 160 --- Scenario order management equipment
- 170 --- Scenario storage,
- 200 --- User terminal
- 210 --- Control unit
- 220 --- Game software storage,
- 230 --- Communication circuit
- 240 --- User interface
- 300 --- Network.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

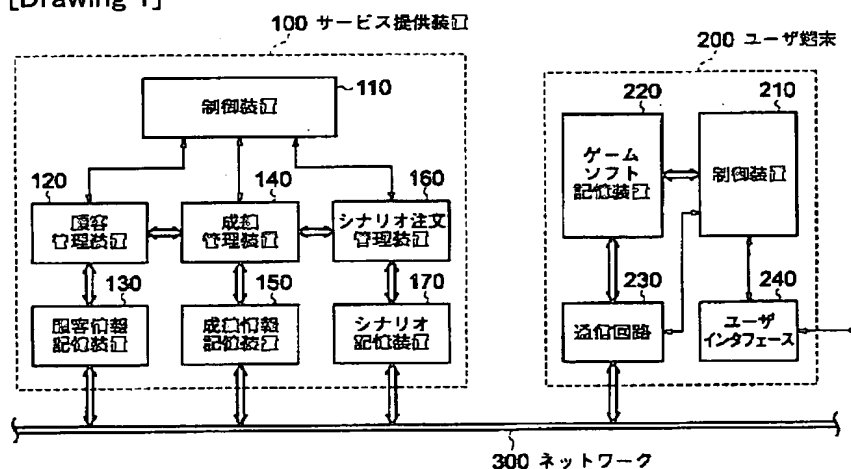
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]



[Drawing 2]

顧客データベース

顧客ID	パスワード	顧客氏名	顧客住所	顧客氏名	銀行口座番号	クレジットカード番号
0001	XXXXXX	A太郎	XX市X区 XX町...	03-1234-XXXX	ABCDXXXX	1234XXXX
0005	XXXXXX	B花子	XX市X区 XX町...	03-4321-XXXX	EFGHYYYY	2345XXXX
0038	XXXXXX	C二郎	XX都X区 XX町...	03-5678-XXXX	MNPQZZZZ	3456XXXX

[Drawing 4]

シナリオデータベース

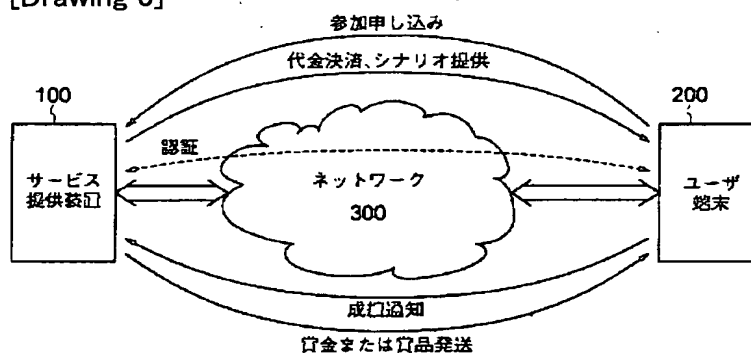
シナリオID	シナリオ名称	購買人数	販売開始日時
1	みんなのゴルフ トーナメントコースA	12,000	5月15日
2	みんなのゴルフ トーナメントコースD	5,000	6月1日
2	みんなのゴルフ トーナメントコースC	33,000	6月15日

[Drawing 3]

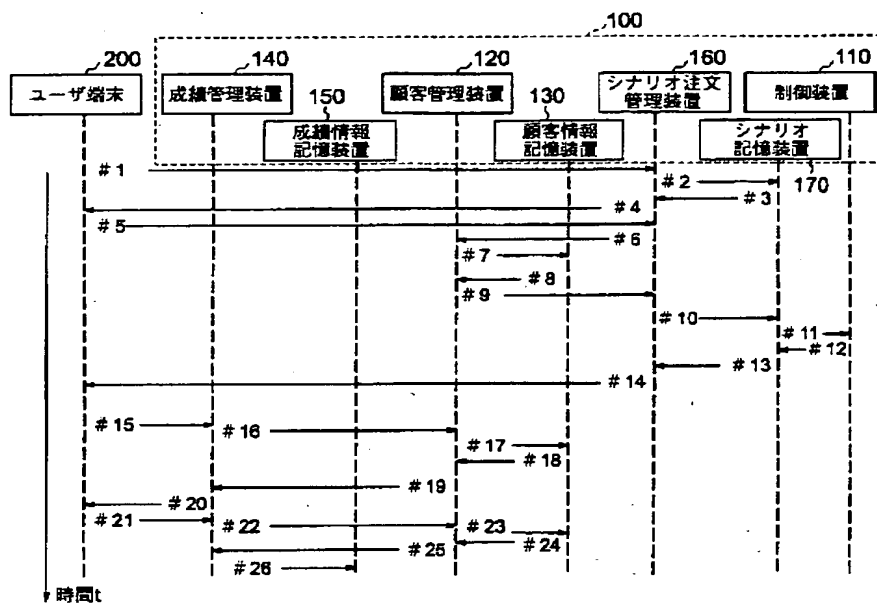
成績データベース

順位	参加大会	参加者 顧客ID	大会開催期間	スコア	参加人数
1	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0001	8/10 10am~19pm	73	14,500
2	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0150	8/10 10am~19pm	74	14,500
2	みんなのゴルフ トーナメントコースA	0090	8/10 10am~19pm	74	14,500

[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Translation done.]